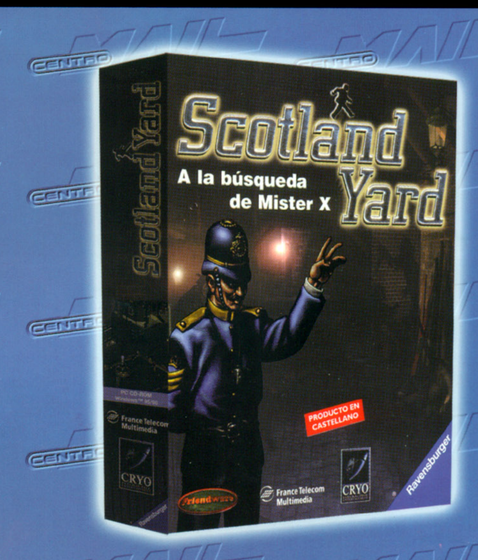
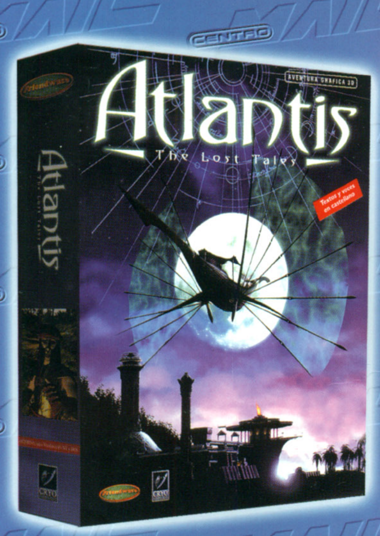


ESPECTACULAR NUMERO ANIVERSARIO!
112 PAGINAS!
EN ARGENTINA
XTREME
PC
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
OCTUBRE 1999 · $6.90
URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222
AÑO 2 • NUMERO 24
EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Unreal Tournament, Grand Theft Auto 2, Battlezone 2, Prince of Persia 3D y 12 títulos más!
DIABLO II
Un informe imperdible con todos los detalles del nuevo RPG de Blizzard!
Age of Empires II - Ni Genghis Khan puede mostrarte este juego como nosotros!
Shadow Man - El review de una de las mejores adaptaciones del comic a la PC
Warcraft III - Las primeras imágenes del nuevo juego estratégico de Blizzard
Command & Conquer: Renegade - El arcade sorpresa de Westwood Studios!
GRUPO 4 EDITORIAL
ISSN 0329-5222
00024
9 770329 522002
www.xtremepc.com.ar
EN ESTE NUMERO LAS GUIAS DE EVERQUEST, DISCWORLD NOIR Y HIDDEN & DANGEROUS

SIGUEN LOS EXITOS





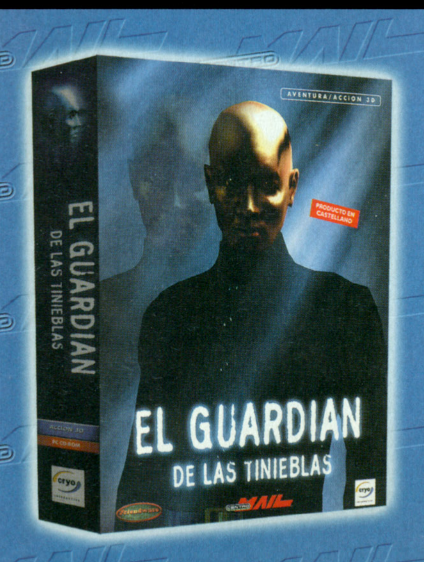


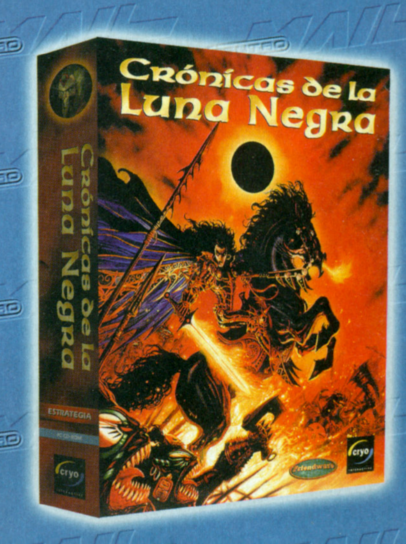




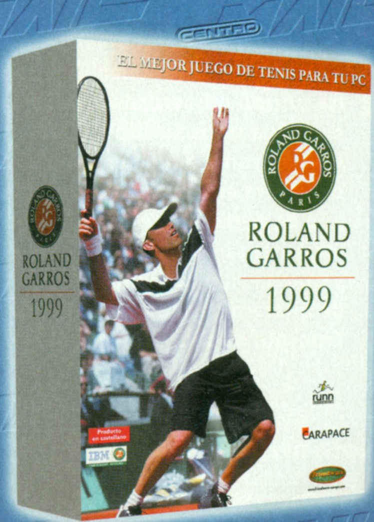
Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

DE CENTRO MAIL









Virrey Loreto 3878, Buenos Aires (1427)
Tel: 4553-7510 - Fax: 4553-3520
e-mail: ventas@centromail.com.ar



En software original exija esta etiqueta



AÑO 2 • NUMERO 24

INDICE

DIABLO II

Un largo tiempo ha pasado desde que allá por 1997 la gente de Blizzard, los creadores de Diablo, uno de los juegos más exitosos y de más calidad que hemos tenido ocasión de jugar, anunciaran que una secuela del mismo se hallaba en desarrollo, y vería la luz a fines de 1998. Como tantos otros juegos, entre los que se cuentan nombres ilustres como Daikatana y Command & Conquer: Tiberian Sun, el proyecto ha sufrido numerosos retrasos, pero los casi dos años transcurridos desde entonces no han sido en vano: en diciembre de 1999, Diablo II explotará en nuestras computadoras, tras un año de demora que no ha hecho otra cosa que incrementar nuestro deseo de contar con él, y que ha sido aprovechado por los programadores de Blizzard para afinar aún más el producto final. Enterate de todos los detalle en la página 34.



NOTA DEL EDITOR

Bienvenidos a un número muy especial. ¡Ya que este mes Xtreme PC conmemora su segundo aniversario! Para festejarlo (porque a nosotros nos interesa que lo disfruten ustedes y no nosotros) trabajamos un poco más y les preparáramos un número especial con más páginas, con notas especiales de Diablo II y Age of Empires II, más un review especial de cuatro páginas de una de las sorpresas del mes: Shadow Man, un juego que no lo aparenta pero es un clásico de aquellos. Y para que la fiesta dure un poco más, incluimos lo que creemos es sin lugar a dudas el mejor CD que se haya editado con la revista hasta el momento. 16 demos jugables, una mejor que la otra, con algunos títulos esperadísimos por todos ustedes como por ejemplo: Prince of Persia 3D, Unreal Tournament (¡espectacular!) o Driver por nombrar algunas, pero realmente son todas de primer nivel. También, los más curiosos podrán encontrar una demo que ni siquiera está comentada en la página del CD: Grand Theft Auto 2, un juego del que muchos lectores son verdaderos fanáticos.

Ahora me despido, esperando verlos una vez más por aquí dentro de 30 días, para comentarles algunas cositas que estamos preparando... pero por ahora solo me resta decirles una vez más: ¡GRACIAS POR ELEGIR XTREME PC!


PAGINA 64

Shadow Man

Después de casi 3 años de producción Shadow Man llega a nuestras pantallas sorprendiéndonos con una espeluznante historia y un clima asfixiante

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

OCTUBRE 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Juan Pablo Gariglio

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Impresa en Argentina: Octubre de 1999

NEWS

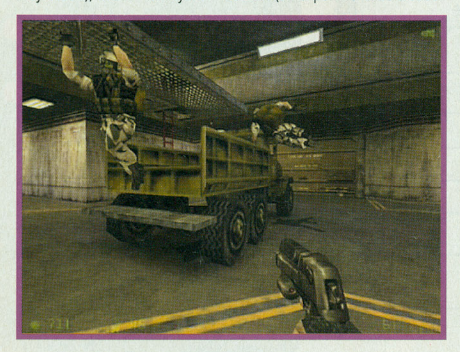
LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

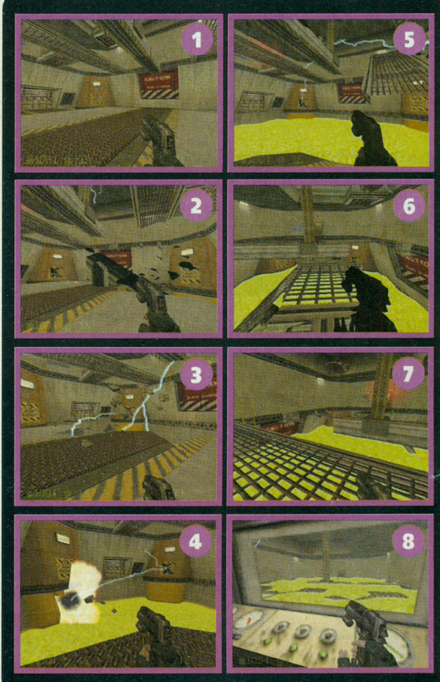
¡Más data del Opposing Force!



Cada vez estamos más cerca de poner nuestras garras sobre el disco de datos para el que (según nuestro criterio) fue el mejor juego del año 1998: Half-Life. Y por si el modo para un solo jugador no los convence del todo (si esto les pasa, vayan al médico, please) Gearbox Software, el equipo que está diseñando la expansión, unió a un equipo de talentosos diseñadores de niveles para crear un pack de mapas Multiplayer que dará que hablar. El equipo está formado, entre otros, por Eric Reuter (el jefe de los diseñadores de niveles del Unreal para Playstation), Marin "Kandyman" Gazzari (un experimentado creador de mapas de Quake), David "Kevlar" Kelvin (diseñador del pack de misiones del Quake II: Zaero) y Richard "Zdim" Carlson de Looking Glass. Ellos (y algunos más a confirmar) serán los encargados de generar los 12 mapas multiplayer que se incluirán con la salida de este esperado pack. Mientras esperamos hasta Noviembre (el mes en que se estima que estará a la venta) disfrutemos juntos de estas nuevas imágenes y de la secuencia de fotos que nos muestra la destrucción completa de una habitación. ¡Asombroso!







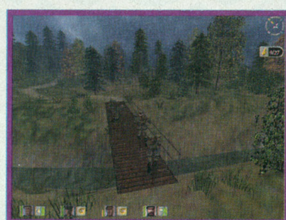
Crece la popularidad del Hidden & Dangerous

Si un juego nos sorprendió este año fue Hidden & Dangerous. Apareciendo prácticamente de la nada y con muy pocas expectativas, nos pusimos a jugar lo que resultó siendo una de las experiencias multiplayer en cooperativo más emocionantes de la historia, con un diseño de las misiones y una ambientación dignas de Rescatando al Soldado Ryan. Miren si será bueno que aunque estaba repleto de bugs (algunos corregidos por los patchs que se encuentran en el CD de este mes) un grupo de la editorial le dedico más de 60 horas hasta poder terminarlo en el modo Multiplayer (en el que les recordamos, ¡no se puede salvar en el medio de una misión!).

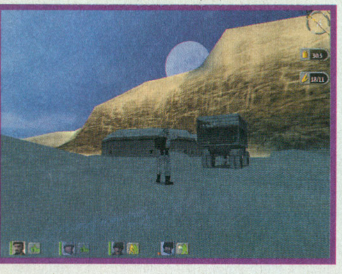
Decidir el puntaje de su review fue el de los más discutidos en la historia de la revista, ya que por un lado, lo inmersivo del modo multiplayer lo convertía en un clásico absoluto, pero contrastaba con algunos de los bugs más inauditos jamás vistos en un juego. Por lo visto, gran parte de los que lo compraron (ya superó las 250.000 unidades vendidas en todo el mundo) piensan lo mismo, ya que la gente de Illusions Softworks recibió cientos de e-mails (algunos nuestros...) para que arregle ciertos aspectos imperdonables como soldados que desaparecían en las texturas o ¡colgazos aleatorios!

Ahora, y esperando que hayan aprendido la lección, nos alegra anunciar que no solo sé está preparando un disco de datos del Hidden & Dangerous, sino que también está en progreso una segunda parte.

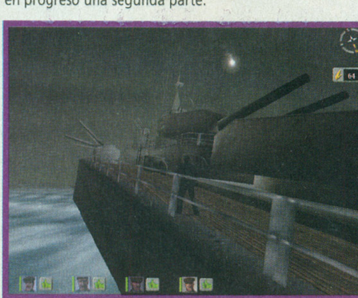




Todo esto gracias a un nuevo acuerdo firmado por la empresa y Take Two (aunque los títulos son distribuidos por una subsidiaria de la segunda llamada Talon Soft) en la que acordaron no solo la distribución de estos títulos sino que también una versión para la Sega Dreamcast del Hidden & Dangerous y dos nuevos y por ahora desconocidos títulos para PC: Flying Heroes y Gangster (no confundir este último con el de Eidos Interactive).



El disco de datos (que saldría aproximadamente en Noviembre) se llamaría Hidden DATADISK y contendría nuevos soldados, armas, vehículos blindados, automóviles, armas modeladas en 3D para la vista en primera persona, gráficos aún mejores y bastantes cosas más. Mientras que de la continuación, por el momento, no existen detalles. Para más información sobre el original, pueden ver el review en nuestro número anterior o directamente acceder a la primera parte de la solución que se encuentra en este número que tienen en sus manos.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Tenemos la caja... ¡pero preferíamos el juego!

Días antes de salir a imprenta, cayó por nuestra editorial la gente de Federal Express con un envío de la gente de Blizzard conteniendo una muestra de lo que será el packaging de su próximo gran éxito, Diablo II. Según las últimas informaciones que nos llegaron de la compañía, el progreso del juego marcha viento en popa y seguramente tendremos esta cajita que ven aquí en las estanterías de todas las casas de software aproximadamente para fines de Noviembre / principios de Diciembre. Mientras tanto y para aplacar la espera (¡o para empeorarla!), pueden leer la nota especial incluida en este mismo número con la última información sobre este título, uno de los pocos que está siendo esperado por millones de personas en el mundo entero.



Estos son los ganadores del concurso del Kingpin

1er Premio: Alexis Triemstra
DNI: 24.560.266
Litografía de Cypress Hill & Kingpin, Kingpin Original, 1 Remera, 1 Gorra, 1 Pin, 1 Poster

2do Premio: Ernesto Luis Arguello
DNI: 13.319.330
Kingpin Original, 1 Remera, 1 Pin, 1 Poster

3er Premio: Martín Alonso
DNI: 30.743.773
Kingpin Original, 1 Remera

4to y 5to premio: Hernan Matias Sito
DNI: 25.771.865
Juan Santos Marcilese - **DNI: 92.169.380**
Kingpin Original

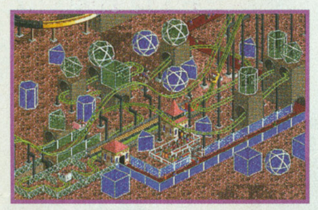
Los ganadores pueden pasar a retirar su premio, de lunes a viernes de 14 a 18 Hs. por Paraguay 2452 4 "B" Cap. Fed.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Shadow Man	Acclaim / Microbyte	Aventuras / RPG	-
2	C&C: Tiberian Sun	Westwood / EA / GTC Ribbon	Estratégicos	-
3	Hidden & Dangerous	Take 2 Int. / Tele Opción	Estratégicos	1
4	Soul Reaver	Eidos Interactive / Unisel	Acción / Arcades	-
5	Unreal Tournament (demo)	GT Interactive / Edusoft	Acción / Arcades	-
6	System Shock 2	Looking Glass / EA / Microbyte	Acción / Arcades	-
7	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	2
8	Re-Volt	Acclaim / Microbyte	Acción / Arcades	-
9	Roland Garros '99	Friendware / Centro Mail	Deportes	8
10	Kingpin	Xatrix / Interplay	Acción / Arcades	4

¡Creo que voy a lanzar!

Uno de los éxitos de este año que tomó por sorpresa hasta a los que lo hicieron fue Rollercoaster Tycoon. Un juego que con una campaña publicitaria escasa (aunque de una gigante como Hasbro) se supo ubicar en los primeros puestos de las listas de ventas americanas. El juego (que consiguió un 80% en el review de nuestro número 19) y un largo número de fanáticos en todo el mundo, tiene en las gateras un disco de datos que aproximadamente en el mes de Noviembre vea la señal de largada. Con algo más de seis nuevos estilos de montañas rusas, cinco atracciones completamente nuevas, nuevos negocios y stands donde incrementar nuestros ingresos y mejoras para las atracciones ya existentes, para poder customizar más detalladamente el control de cada una. Esperen horas y horas de diversión adicional intentando emular la genialidad de los parques temáticos de Disney o las increíbles montañas rusas de Bush Garden. Entre las mejoras prometidas también se encuentran nuevos escenarios como para poder variar el aspecto externo de nuestro parque y hacer de esta expansión del Roller Coaster Tycoon subtitulada Corkscrew Follies, mucho más que un disco de datos.





FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Primavera 99
Age of Empires II	Microsoft	Primavera 99
Allegiance	Microsoft	Otoño 00
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine / Microsoft	Primavera 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Primavera 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Primavera 99
Black & White	Lion Head	Primavera 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Primavera 99
Chessmaster 7000	Mindscape	Primavera 99
Civilization III	Firaxis / Hasbro	Primavera 00
Comanche 4	Novalogic	Verano 00
Creatures 4	Mindscape	Verano 00
Creatures Adventures	Mindscape	Verano 00
Daikatana	Ion Storm / Eidos Interactive	Primavera 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Deus Ex	Ion Storm	Otoño 00
Diablo II	Blizzard	Primavera 99
Duke Nukem Forever	Apogee / 3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 99
Expert Pool	Psygnosis	Primavera 99
Extreme Warfare	Red Orb	Primavera 99
Fighter Duel 2	Ocean	Primavera 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 99
Final Countdown	Impact	Primavera 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 99
Fly Simulator 2000	Microsoft	Primavera 99
Force Commander	LucasArts	Primavera 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 99
Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 00
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 99
Giants	Interplay	Primavera 99
Harpoon 4	SSI	Primavera 99
Homeworld	Sierra	Primavera 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Primavera 99
Interstate '82	Activision	Primavera 99
Knockout Kings	EA Sports	Primavera 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 99
Messiah	Shiny / Interplay	Primavera 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 99
Nox	Westwood	Verano 00
Omikron	Eidos Interactive	Primavera 99
Oni	Bungie	Verano 00
Panzer Elite	Psygnosis	Primavera 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 99
Pharaoh	Impressions / Sierra	Primavera 99
Prey	Apogee / 3D Realms	Primavera 99
Quake III Arena	id Software / Activision	Primavera 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Primavera 99
Rayman 2	Ubi Soft	Primavera 99
Reach for the Stars II	Microsoft / SSG	Primavera 99
Revenant	Eidos Interactive	Primavera 99
Revolution	Fenris Wolf / GT	Primavera 99
Screamer 3	Virgin	Primavera 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Primavera 99
Shogun: Total War	EA	Primavera 99
Skies	SegaSoft	Primavera 99
Slave Zero	Accolade	Primavera 99
Squad Leader	Big Time / Avalon Hill	Primavera 99
Soldier of Fortune	Activision	Primavera 99
StarCon	Accolade	Primavera 99
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 99
Swords & Sorcery	Westwood	Primavera 99
Tachyon	Novalogic	Verano 00
Team Fortress II	Valve / Sierra	Primavera 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 99
Ultima: Ascension	Origin / EA	Primavera 99
USAF	Jane's / EA	Primavera 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 00
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Primavera 99
Werewolf	ASC Games	Verano 00
Wheel of Time	GT / Legend	Primavera 99
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 00
Wings of Destiny	Psygnosis	Primavera 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 99
X-Com Alliance	Microprose	Primavera 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

Novedades

el mejor software original

Apache-Havoc

- **Simulación completa de 2 helicópteros de combate:** el US AH-64D Apache Longbow americano y el Mil-28N Havoc B ruso.
- **Engine 3D especialmente diseñado para mejorar los gráficos de combates a baja altura** con elementos reales que condicionarán la táctica de combate.
- **Campañas Dinámicas** con multitud de misiones y una campaña diferente cada vez que se juega.
- **3 amplias zonas de combate**, hasta 250.000 Km^2.
- **Misiones sobre todo tipo de condiciones atmosféricas:** día, noche, al anochecer, sobre lluvia, nieve o niebla.
- **Recreación exacta de la Instrumentación de vuelo** de los helicópteros.
- **Nivel de dificultad configurable:** desde arcade a simulador.


Misiones muy diversas

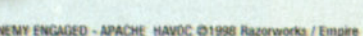

Desde arcade a simulador


Exacta Instrumentación



Juego en Red

Ya a la venta


ENEMY ENGAGED - APACHE HAVOC ©1998 Razorworks / Empire

Fields of Fire

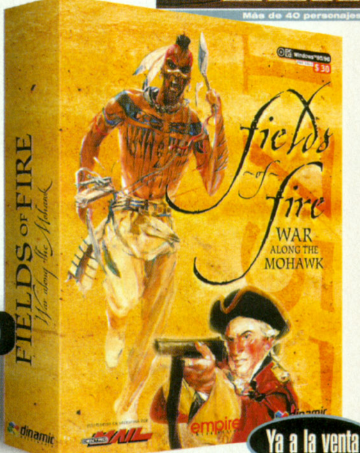
WAR ALONG THE MOHAWK

- **Más de 40 personajes entre los que elegir,** cada uno con sus propias habilidades, capacidades y personalidad…
- Una increíble campaña con más de **30 misiones.**
- **Estrategia en tiempo real** con nuevos y originales elementos, como las negociaciones con el enemigo, los traidores… Todo está contemplado en Fields of Fire.
- **Inteligencia Artificial** con nuevos recursos que provoca que el ecosistema evolucione en tiempo real.
- **Nuevas habilidades** de los miembros de tu equipo. Podrás construir trampas y barricadas, utilizar cañones, negociar con el enemigo, hacer emboscadas...
- **Gran variedad de escenarios.** Todos los personajes interactúan con el escenario según sus cualidades, de manera que las misiones son siempre diferentes.


Gran variedad de escenarios


Inteligencia Artificial


Más de 40 personajes

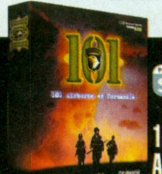


Juego en Red

POR SÓLO **$ 30**

Ya a la venta

FIELDS OF FIRE - WAR ALONG THE MOHAWK ©1998 Empire Interactive



POR SÓLO $ 30
101 Airborne



POR SÓLO $ 30
Grand Touring

POR SÓLO $ 30
Toyland Racing

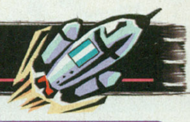


POR SÓLO $ 30
PcFútbol 7 (98/99)

otros productos dinamic



LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Unreal Tournament



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** GT Interactive
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.gtinteractive.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Apache Havoc



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Simuladores
- **COMPAÑIA:** Empire
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.dinamic.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Shadow Man



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** Acclaim
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.acclaim.net
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

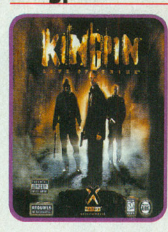
System Shock 2



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** Electronic Arts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Kingpin



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Interplay
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Microsoft International Football 2000



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Deportes
- **COMPAÑIA:** Rage Software
- **DISTRIBUYE:** Microsoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Octubre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.microsoft.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
Rogue Spear	Acción / Arcades	Red Storm	Edusoft	N/D
Savage Arena	Aventuras / RPG	Cryo / Friendware	Centro Mail	N/D
C&C: Tiberian Sun	Estratégicos	Westwood	GTC Ribbon	N/D
Civ.: Call To Power	Estrategicos	Microprose	Tele Opción	N/D
Re-Volt	Acción / Arcades	Acclaim	Microbyte	N/D
Driver	Acción / Arcades	GT Interactive	Edusoft	N/D
Descent 3	Acción / Arcades	Interplay	Unisel	$49
Warzone 2100	Estratégicos	Eidos	Unisel	N/D
Heroes of M&M III	Estratégicos	3DO	Tele Opción	N/D
Wall Street Trader '99	Estratégicos	Virgin	GTC Ribbon	N/D
Prince of Persia 3D	Aventuras / RPG	Red Orb	Edusoft	N/D



xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el destacado del mes:

Unreal Tournament

Compañía / Distribución: Epic Games / Edusoft
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 51 MB
Descripción: Una espectacular demo del principal contrincante del Quake III, con la calidad gráfica del Unreal.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, SOLO Glide (Placas Chipset Voodoo / Banshee)



Battlezone 2

Compañía / Distribución: Activision / Tele Opción
Género: Estratégicos **Tamaño:** 15 MB
Descripción: La segunda parte de uno de los mejores juegos de estrategia y acción de todos los tiempos.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Darkstone

Compañía / Distribución: Delphine Software / Take 2 Int.
Género: Aventuras / RPG **Tamaño:** 27 MB
Descripción: Una mezcla de varios géneros en un juego que nos recuerda al Diablo, pero todo en 3D.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Delta Force 2

Compañía / Distribución: Novalogic
Género: Simuladores **Tamaño:** 31 MB
Descripción: La continuación de uno de los nuevos títulos de la camada de juegos de acción con altas dosis de táctica.
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Driver

Compañía / Distribución: Reflections / Edusoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 14 MB
Descripción: Persecuciones con el pie clavado en el acelerador.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



El Guardian De Las Tinieblas

Compañía / Distribución: Cryo / Centrol Mail
Género: Aventuras / RPG **Tamaño:** 58 MB
Descripción: Una nueva aventura de Cryo con fuertes elementos de acción, totalmente en castellano.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Homeworld

Compañía / Distribución: Relic Ent. / Sierra
Género: Estratégicos **Tamaño:** 65 MB
Descripción: Estrategia en tiempo real, pero por primera vez en el espacio y completamente en 3D.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



Legacy Of Kain: Soul Reaver

Compañía / Distribución: Eidos Interactive / Unisel
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 17 MB
Descripción: La venganza de Raziel está en tus manos.
Req. Mínimos: PII 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



NHL 2000

Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Género: Deportes **Tamaño:** 44 MB
Descripción: La última entrega de la serie de juegos de hockey, con un realismo sin igual.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Prince Of Persia 3D

Compañía / Distribución: Red Orb / Edusoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 52 MB
Descripción: Un clásico que vuelve totalmente renovado y en 3D.
Req. Mínimos: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D / Glide



Rally 2000

Compañía / Distribución: Europress / Centro Mail
Género: Simulador **Tamaño:** 67 MB
Descripción: Escenarios impresionantes para este nuevo simulador de Rally.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



Rayman 2

Compañía / Distribución: Ubi Soft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 59 MB
Descripción: Los piratas han tomado el mundo de Rayman. Sólo con la ayuda de Ly, el hada, podrás vencerlos.
Req. Mínimos: P 100 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



Rainbow Six: Rogue Spear

Compañía / Distribución: Red Storm
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 54 MB
Descripción: El equipo antiterrorista más famoso con una misión para poner todos los sentidos en estado de alerta.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Tarzan: The Action Adventure

Compañía / Distribución: Disney
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 15 MB
Descripción: Reviví la película de Disney con este arcade de lo más adictivo.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 24 MB RAM, Direct 3D



StarSiege: Tribes

Compañía / Distribución: Dynamix
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 26 MB
Descripción: El esperadísimo demo de uno de los mejores juegos Multiplayer en Internet del momento.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 32 MB RAM, OpenGL / Glide

Y como siempre los patches más importantes y los videos de los juegos por salir.


SI TU CORAZON AUN NO SE HA ACELERADO,
PODRIAS CHEQUEAR SI TODAVIA LATE.
El Concorde.
Vuela a Mach 2.
Pesa 175.000 kilos.
Es tuyo para que lo vueles.
Experimentá los escenarios 3D
Utilizá factores climaticos reales
Aterrizá en 20.000 aeropuertos mundiales
Microsoft
Microsoft Flight Simulator 2000
www.microsoft.com/games/fsim
Cessna
AOPA
Bell Helicopter TEXTRON
FlightSafety
BOMBARDIER AEROSPACE
EVERYONE
E
ESRB
msn Gaming ZONE
Microsoft
© 1999 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Boeing, 737, and 777 are registered trademarks of The Boeing Company. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

PREVIEWS

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN









FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blizzard Entertainment
INTERNET: www.blizzard.com
FECHA DE SALIDA: Finales del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Warcraft III

En esta ocasión, los orcos y los humanos deberán enfrentarse a un enemigo mucho más peligroso...



El nuevo engine, a pesar de ser completamente en 3D, tiene un nivel de detalle sensacional.



Por Martín Varsano

El género de la estrategia en tiempo real siempre ha tenido dos parámetros de comparación: Por un lado el clásico de Westwood Studios, Command & Conquer (del cual tuvimos oportunidad de ver y probar su última encarnación en el número anterior), y por el otro lado uno de los niños mimados de Blizzard: Warcraft.

Luego de un intento fallido por parte de la compañía al intentar crear una aventura gráfica con esta probada franquicia, los programadores de Blizzard regresarán el año entrante a la carga con el Warcraft III. La sorpresa es que el juego no será una continuación tan previsible como se podría suponer, sino un innovador título en un nuevo género "híbrido" creado por la compañía: Juego Estratégico de Rol. ¿Qué es exactamente este nuevo género, y cómo modificará la jugabilidad del Warcraft III con respecto a sus predecesores? La nota a continuación develará estos misterios y mucho más...

Jugarse el todo por el todo

Antes que nada hay que aplaudir a los desarrolladores, ya que se van a jugar el todo por el todo modificando la mecánica de un juego que gozaba de excelente salud. Casi todos sabemos que con sólo optimizar el viejo engine y realizar unas cuantas modificaciones superficiales, el Warcraft III bien podría haber sido un éxito instantáneo. Si se estaban haciendo la idea de que la cosa iba encaminada para ese lado, dejen de leer un momento y vean las fotos del juego, y en ese instante comprenderán que el proyecto del Warcraft III es mucho más ambicioso, algo que promete brindar una experiencia totalmente innovadora a los jugadores. Por supuesto, el juego aún está en pañales (la fecha estimada de salida es para fín del año que viene), pero déjenme contarles las cosas que nos fuimos enterando del título.

¿Se acuerdan del manejo de los recursos, los ejércitos que creábamos, y la cantidad inmensa de construcciones que desarrollábamos en los anteriores juegos? Bueno, todo esto ha sido modificado a favor de un nuevo sistema en el cual lo importante será buscar aventuras y reclutar héroes. Todo en un entorno completamente interactivo (por si no me hicieron caso anteriormente y no le echaron una mirada a las fotos, el nuevo engine es completamente en 3D). En vez de formar gigantescos ejércitos para aplastar a nuestros enemigos, vamos a comandar héroes en todo el escenario, con unidades mucho más pequeñas. Algo así como las de "Heroes of Might & Magic", para que se den una idea.

Otro cambio importante es la creación de seis razas, en vez de las dos habituales. En el Warcraft III vamos a poder jugar con cualquiera de las seis, que por el momento incluyen a los orcos, los humanos y los demonios de una misteriosa dimensión conocidos como "Burning Legion", la fuerza que movía a los orcos a tener tan mal carácter en los dos juegos anteriores. Por el momento no existen datos de las tres razas restantes, pero lo que sí se pudo saber es que existirán además razas neutrales, que participarán del juego sin estar del lado de ninguno de los participantes. El motivo por el cual incluyeron a los demonios tiene su respuesta en la historia detrás del juego,

que es más o menos la siguiente:

Había una vez...

La historia se concentra principalmente en la lucha de los orcos y humanos contra los demonios. Los orcos han recuperado su herencia "shamanística" (o sea, confiar en los dictados de un brujo dentro de los clanes), librándose por fin de los influjos de la "Burning Legion". Al parecer, el comportamiento cuasi loco de los orcos se debía al poder de los demonios sobre estos guerreros, que aunque son de pocas palabras, al final no resultan ser tan malos como parece.

Por el otro lado los humanos no están en su mejor momento: La alianza se ha desmembrado, y la idea de hacer algún tipo de sociedad con los orcos para combatir a los seres de otra dimensión ya no parece tan descabellada a los oídos humanos.

Ahora veamos un poco en detalle qué vamos a descubrir en este nuevo híbrido creado por Blizzard.



La diferencia está en el RPS

El mayor cambio, como mencionamos anteriormente, ha sido la inclusión del Warcraft III en un nuevo género llamado por la gente de Blizzard "RPS", o Juego Estratégico de Rol. La diferencia radica en que en esta ocasión los programadores van a hacer hincapié en la historia, incluyendo una gran cantidad de héroes, NPCs (perso-najes controlados por la computadora) y mundos interactivos. Según comentarios de la empresa, los juegos estratégicos tradicionales tienen un 70% del juego concentrado en la construcción de las bases y recursos, y el 30% restante en los combates tácticos. Con el Warcraft III esperan revertir los porcentajes, para que pasemos un 30% de nuestro tiempo construyendo nuestras bases y organizando las tropas, y el 70% nos saquemos los ojos con nuestros contrincantes, busquemos recompensas e interactuemos con el mundo y los personajes que en él deambulan. Como pueden ver, el cambio es bastante grande y arriesgado, pero no nos cabe la menor duda de que si está bien implementado, va a resultar un éxito sin precedentes para el género.

Como es lógico, todo el movimiento de tropas, armado de estructuras y otras menudencias requerirá algún tipo de recompensa para nuestros trabajadores, por lo que Blizzard ya se ha decidido por el viejo y conocido "metal dorado", aunque por el momento desconocen cómo se manejarán este tipo de recursos.

Estoy hecho un demonio...

Por el momento, las razas confirmadas en el juego son tres: Los humanos, orcos, y los malignos demonios. En un demo que pudimos apreciar se vieron ejércitos de esqueletos, por lo que se puede suponer que una de las razas que aún permanecen sin conocerse podrían incluirlos, pero esto es sólo un rumor; y además cabe la posibilidad de que sean alguna de las razas neutrales.

Para los que quieren saber más de los demonios (también conocidos como "Burning Legion") por el momento cuentan con "The Infernal", un gigante que está completamente en llamas. Lo que se dice un tipo calentón, bah.

Como es de esperarse en un juego de estas características, se descarta el soporte para varios jugadores por red o internet, así que vayan haciendo cola para poder manejar a la "Legión en Llamas"...





El mayor cambio ha sido la inclusión del Warcraft III en un nuevo e imaginativo género: El RPS.















Demasiada acción,
aventura y diversión...
en una sola compilación por tan sólo $45



Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Servicio de Atención Al Usuario
Tel.: 4553-7666 • soporte@microbyte.com.ar

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / EA
INTERNET: www.westwood.com
FECHA DE SALIDA: Principios del 2000 (ja!)
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Command & Conquer: Renegade

Una de las franquicias más lucrativas de Westwood, a la conquista de un nuevo frente



Volando en pedazos la Hond of Nod nos libraremos de nuevos soldados.

Por Maximiliano Peñalver

Hasta ahora conocido como Command & Conquer: Commandos y ahora con nuevo subtítulo: Renegade, Westwood se apresta a expandir su universo más popular al mercado de las arcades 3D. Obviamente no es algo apresurado, ni mucho menos. El proyecto ya tiene más de dos años de producción y aunque realmente dudamos que logren su objetivo de lanzarlo a principios del 2000, nos parece que este nuevo C&C puede llegar a tomar a más de un fanático del género por sorpresa.

Un proyecto muy ambicioso

Aunque uno no se lo haya imaginado jamas, la idea de caminar en primera persona por los entornos de lo que fuera el Command & Conquer original, no deja de ser alucinante. Ya desde el vamos los fanáticos se imaginarán lo que puede llegar a ser caminar entre los harvesters (evitando seguramente el Tiberium, que nos haría pelota) o destruir una imponente Hand of Nod, de la que no pararían de salir nuevos soldados.

La idea, como podrán ver, es fantástica. Y el potencial, sin límites. Si a esto le sumamos que las fotos lanzadas por Westwood prometen mucho (quizás demasiado para lo que nuestro fanatismo pueda acumular), no vemos la hora de que el proyecto se haga realidad. Pero... será posible...

Una cuestión de perspectiva

Aunque para muchos sea una desilusión, la perspectiva seleccionada para el juego es en tercera persona (a la Tomb Raider), aunque el juego dista de ser una aventura como las de Lara. Nuestro personaje, el comando clásico del C&C original será el encargado de crear caos y destrucción en las bases de los Nod. Renegade promete una amplia gama de opciones en el campo de la jugabilidad y aunque podremos hacernos los Rambos y entrar a tiro limpio en una construction yard, también será posible utilizar métodos más discretos... y seguros. Aunque nuestro personaje tiene un aguante increíble y hasta es capaz de capturar vehículos enemigos, seguramente tendrá todas las de perder si entra como pancho por su casa en el templo de los Nod, donde seguramente será sacrificado, con mucho dolor y sufrimiento, en el nombre de Kane.



Morimos por saber si ese elicóptero podrá ser piloteado.

El juego contará con 15 misiones, y como no podía ser de otra manera incluye un modo multiplayer como para que la cosa no quede ahí. Aunque nos come la duda por saber si sólo veremos estructuras y unidades Nod o (aunque sea para el modo Multiplayer) si se modelarán las de los GDI, siempre recordando claro, que después de todo no es un juego de estrategia en tiempo real en 3D, ni mucho menos.

Un arsenal a nuestra disposición

Nuestro comando, no solo se deberá valer de los vehículos y armas que encuentre a su paso, ya que el arsenal con el que empieza, nos recuerda a un amigo de las consolas, Solid Snake de Metal Gear Solid. Un rifle sniper (que no solo permite ver sino que también escuchar), binoculares, anteojos de visión nocturna y cómo no, una buena carga de C4 por si nos queremos llevar un edificio en pedacitos.



■ !Tomen eso fanáticos! !Muerte a Kane!





En resumen

C&C: Renegade nos parece una de las mejores propuestas en el brillante futuro de los juegos para PC, con una ambientación ideal y conocida por millones de jugadores en el mundo entero, este juego tiene todas las de ganar desde el vamos, lo único que tememos es que por lo ambicioso del proyecto se les vaya un poco de las manos. Esperemos que estemos equivocados...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rebel Act Studios / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.friendware-europe.com
FECHA DE SALIDA: No disponible
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Blade

A simple vista, parece ser que estamos ante uno de los candidatos más fuertes a estar en los primeros lugares de este género para el próximo año

Por Santiago Videla

Por lo que pudimos ver hasta el momento, este ambicioso proyecto de la gente de Rebel Act Studios promete ser algo que sin dudas dará que hablar, especialmente porque según parece tendrá un nivel de realismo que no se ve muy frecuentemente en este tipo de juegos.



Créase o no, estas imágenes correspondena una versión que todavía no soporta aceleración 3D.

La historia

El argumento de esta aventura está centrado en una poderosa espada de un antiguo guerrero casualmente conocido con el nombre de "Blade", esta espada le otorgaba increíbles poderes a quien la estuviese usando.

Para evitar que ese tremendo poder pudiese caer en malas manos, los sabios de esa época decidieron sepultar la espada junto con el cuerpo de "Blade" y sellar la tumba con cinco llaves que luego serían escondidas en distintos lugares alrededor del mundo y custodiadas celosamente por poderosos caballeros.

El problema comienza cuando un poderoso hechicero llamado Dal Gurak, logra apoderarse de una de estas llaves y comienza a buscar las otras cuatro, con el fin de adueñarse de la misteriosa espada y sus poderes.

Como ya se imaginarán, la tarea de evitar que este mago ponga sus manos en la espada de "Blade" nos corresponderá a nosotros y de seguro, lograrlo no será nada fácil.





Principales características

Blade será una aventura de acción vista en tercera persona al mejor estilo de la serie de Tomb Raider, pero ambientada en la época medieval.

En este juego podremos seleccionar cuatro personajes diferentes que podrán ser: Un guerrero, una amazona, un caballero y un enano y como era de esperarse, cada uno de ellos tendrá una serie de ventajas y debilidades (fuerza, velocidad, agilidad, etc.), que nos obligarán a encarar la acción de varias formas diferentes.

Una de las características más notorias de este juego, es su tecnología, porque además de tener una calidad gráfica de primera, parece ser que usará propiedades físicas muy reales, que afectarán la forma en la que cada personaje se desenvolverá en el mundo que lo rodea.

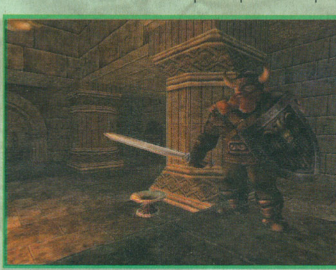
Estas propiedades físicas, también jugarán un papel importante en el aspecto visual del juego, porque le darán a cada entorno una atmósfera mucho más creible y además nos permitirán hacer muchas cosas que normalmente no suceden en este tipo de juegos.

También parece ser que Blade será un juego bastante violento, ya que por lo que se sabe hasta ahora, nuestros personajes van a tener movimientos especiales con los que podremos decapitar a un enemigo o


Esta aventura puede llegar a ser una de las grandes sorpresas para el próximo año.

simplemente cortarle un brazo o una pierna, pero esto no termina aquí, porque una vez que hayamos hecho esto vamos a poder agarrar el brazo o la pierna que se le haya "caído" a nuestro rival y usarla como arma para sacudirle un par de masazos más, en caso de que todavía quiera seguir molestando.

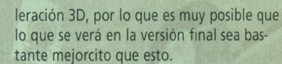
La aventura en sí estará compuesta por unos 15 niveles ambientados en los más diversos escenarios, que prometen ser más grandes que en cualquier otro título del género y completarlos nos tomará un buen par de horas. Por otro lado tendremos una mayor cantidad de cosas para hacer dentro de cada nivel, además de explorar y apretar botones o mover palancas y ese tipo de cosas a lo que estamos bastante acostumbrados.





Con respecto a los gráficos, como pueden ver en las imágenes que acompañan esta nota el nivel de detalle es muy elevado y de acuerdo a lo que está anunciado por sus productores los modelos de los distintos personajes y enemigos tendrán una gran cantidad de polígonos (hasta 2.500 en los enemigos más grandes) que les permitirán usar formas muy complejas.

Hay que destacar que las fotos que pueden ver aquí están tomadas de una versión de prueba que todavía no soporta aceleración 3D, por lo que es muy posible que lo que se verá en la versión final sea bastante mejorcito que esto.

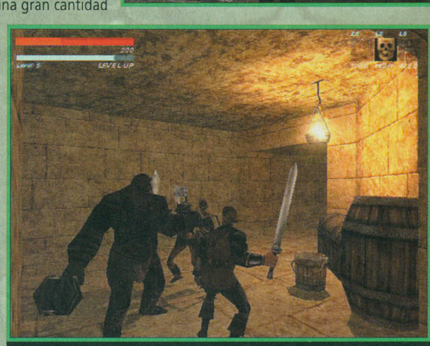


Otro detalle interesante de Blade es que además de la modalidad para un solo jugador, podremos jugar en varios modos "Multiplayer" que irán desde el clásico "Deathmatch" y sus diferentes variantes, hasta un modo cooperativo que al parecer nos va a dar la posibilidad de jugar la aventura entre varios, por medio de una red y también está anunciado que ofrecerá soporte para jugar por Internet.

Paciencia, paciencia...

Por el momento, Blade está en etapas de desarrollo y todavía falta bastante como para que podamos ver un demo o al menos una versión que nos muestre cómo se verá el producto final. Si bien ni en Rebel Act Studios ni en Infogrames han dado una fecha definitiva para su lanzamiento, se estima que el juego estará listo para hacer su aparición alrededor de mediados del año próximo, así que estén atentos, porque cuando sepamos algo más al respecto se los vamos a hacer saber.




Blade usará algunos efectos especiales de aquellos.

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ensemble / Microsoft Ent.
INTERNET: www.microsoft.com/games
FECHA DE SALIDA: Octubre 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Microsoft renueva el desafío, esta vez en la Edad Media...

Por Diego Bournot



Tras nuestro primer encuentro con la segunda parte de uno de los estratégicos en tiempo real más vendidos de la historia, he de reconocer que estaba ansioso por jugar a Age of Empires II, y finalmente tuve la ocasión de probar la versión beta de este juego. La misma nos fue provista en un CD con estampado original, el cual poseía todos los elementos que se incluirán en el original: el tutorial, todas las campañas, todos los modos multijugador, soporte para juego online, historia de cada una de las civilizaciones, e incluso un manual preliminar, y un árbol tecnológico impreso explicando las ventajas e inconvenientes del juego con cada civilización, y todo esto faltando aún tres meses para la el lanzamiento del producto. Esto es prueba de la seriedad que caracteriza a Microsoft, e indicador de que este juego probablemente no sufrirá retrasos en su lanzamiento, como lamentablemente viene siendo costumbre en las grandes producciones de este rubro, las cuales llegan a sufrir retrasos de un año o más (recuerdan las propagandas de C&C: Tiberian Sun, lanzamiento más importante de 1998?).

Tras haber probado el juego durante un mes, he de reconocer que, si Age of Empires era un buen juego, Age of Kings es mejor aún: los defectos que impedían considerar a Age of Empires un clásico, han sido corregidos en esta nueva versión casi en su totalidad.

A continuación, pasemos a hablar acerca de los cambios, mejoras, e impresiones en general que nos ha producido esta pre-release de Age of Empires II.

Las campañas

Teniendo en cuenta que las campañas, y el flujo del juego en modo monousuario fueron los más grandes defectos de Age of Empires, comenzaremos por discutir este punto en primer lugar. Las misiones aburridas y poco inspiradoras de Age of Empires mostraron a Microsoft y Ensemble Entertainment la necesidad de mejorar este aspecto del juego, y evidentemente han aprendido la lección. Como se demostró en 1998 con Starcraft, los usuarios dan una gran importancia a una historia excelentemente contada y mezclada con un modo monousuario con misiones variadas y excitantes.

El tutorial utiliza el conflicto entre escoceses e ingleses (el cual se hiciera famoso en el film "Braveheart" de Mel Gibson acerca de la vida del líder de clan William Wallace), para enseñar al jugador los lineamientos básicos de Age of Empires II. Los primeros escenarios enseñan cómo mover unidades, juntar recursos, pelear, y luego ideas más avanzadas como formaciones e investigación, terminando el tutorial con la Batalla de Falkirk. Durante todo ese tiempo, una voz









con acento escocés exhorta al jugador a juntar recursos, explorar el terreno y pelear. De esta forma, el tutorial está inteligentemente concebido como una mini-campaña para ir "ambientando" a los jugadores noveles en Age of Empires II.

Las verdaderas campañas poseen un mapa para mostrar el progreso que realizamos con cada escenario, y, cada vez que se gane uno, se mostrará qué es lo que se ha logrado. Por ejemplo, en la campaña Mongol, nuestras tropas marchan adentrándose en China y luego hacia el oeste, atravesando Asia Central y el extremo oeste asiático, con banners a lo largo de toda la campaña indicando dónde hemos estado y dónde debemos ir. A su vez, entre escenarios recibiremos un briefing compuesto por un slide show y una voz que nos indicará qué hacer y nos preparará para la acción subsiguiente. No obstante, una buena presentación no puede cubrir escenarios pobremente diseñados, y tanto Ensemble Entertainment como Microsoft lo saben, por lo cual han empleado muchísimo tiempo en rediseñar y balancear los escenarios, para hacerlos más divertidos, excitantes y competitivos. En total, hay cuatro campañas (además de la mini-campaña que sirve de tutorial) para completar, y todas llevan el nombre del líder central al que seguimos en cada campaña: Juana de Arco, en la cual tomaremos el papel de un subordinado de Juana de Arco y deberemos lideramos a los franceses a la victoria sobre los ingleses; Saladino, en la cual, como los defensores sarracenos, deberemos defendernos de los invasores europeos en las Cruzadas; Genghis Khan, en la cual lideramos a la horda Mongol e intentaremos emular las legendarias conquistas de Genghis Khan, y Federico Barbarroja, campaña en la cual deberemos unificar las tribus Germanas en un Sacro Imperio Romano Germánico, y mantenernos firmes contra las ciudades-estado italianas y los ataques políticos de la Iglesia.

Construyendo nuestro Imperio

Age of Kings no se aparta mucho en su modo de construcción y recolección de recursos de Age of Empires, el cual a su vez no es muy diferente en este aspecto de el estilo de juego en tiempo real de la serie Warcraft. En Age of Empires, comenzando con algunos obreros, debíamos explorar el mapa, investigar tecnologías, y formar un ejército con el cual conquistar a nuestros enemigos, avanzando desde una edad tecnológicamente simple; a través de las siguientes tres eras, cada una de las cuales nos abría las puertas a unidades más avanzadas y novedosas tecnologías. Age of Kings no se aparta de este exitoso estilo de juego, pero agrega al mismo algunos pequeños cambios en la forma de recolectar recursos y un árbol tecnológico mucho más grande y variado. A continuación, pasaremos a detallar estos cambios y mejoras.

El comienzo es en la Edad Oscura, con tres obreros y un scout. El scout permite ahora que los jugadores exploren rápidamente el mapa mientras comienzan a construir su imperio, mientras que en Age of Empires era necesario sacrificar un obrero si queríamos explorar el mapa rápido, ahora comenzamos con una unidad cuyo único trabajo consiste en revelarnos el mismo.

La recolección de madera, piedra y oro es la misma que en el juego original. Sin embargo, en Age of Kings, la recolección de piedra es de vital importancia, debido a que es el recurso principal para construir un castillo, el único edificio que produce la unidad única de cada civilización y el arma de asedio trebuchet. En esta versión beta, las canteras productoras de piedra son un tanto escasas, pero esto será solucionado seguramente por la gente de Ensemble Entertainment para el lanzamiento del juego original, dado que el balanceo y mejora de los escenarios es la tarea en la que mayor empeño han puesto con miras a no repetir los defectos de Age of Empires.



Otro cambio en Age of Kings, es la implementación de una mayor importancia del Mercado, el cual podremos construir a partir de la Edad Feudal. En el mismo, se pueden comprar ahora recursos con



Las unidades están tan detalladas que las identificamos a simple vista.



oro, o vender recursos para obtenerlo. El Mercado ajusta sus precios en forma global, dependiendo de cuanto compremos o vendamos. Si usamos carretas o buques para efectuar nuestros intercambios, sólo pdremos comerciar con puertos aliados o neutrales, mientras más lejos se halle el pueblo, recibiremos una cantidad mayor de oro por viaje.

Juntando comida

Para conseguir comida, podemos pescar, cazar, y juntar frutos silvestres, así como construir granjas desde la primera edad de nuestra civilización. Pero la forma más rápida de recolectar comida consiste en criar ganado. El ganado existe en pequeñas cantidades por todo el mapa, y cuando lo encontramos, ganamos control del mismo y podemos enviarlo a nuestro pueblo donde podemos convertirlo en comida rápidamente. La caza se ha modificado en Age of Kings, ahora podremos recolectar hasta 75 unidades de comida por cada viaje que realice un obrero, por lo cual generalmente con un solo viaje aprovecharán el animal cazado en su totalidad. si bien la caza siempre es una forma secundaria de recolección de alimentos, es viable como fuente principal para algunas civilizaciones como los Góticos y los Mongoles, los cuales tiene bonus de cacería.

Una nueva forma de recolectar alimentos es mediante las trampas para peces, las cuales se pueden comenzar a construir en la Edad Feudal. Las trampas se fabrican sobre casillas con existencia de peces, las cuales se acaban de la misma forma que las granjas, pero a su vez pueden ser rellenadas.

Investigación y defensa

Age of Kings continúa con cuatro recursos que recolectar y cuatro eras, llamadas ahora Edad Oscura, Feudal, de los Castillos, e Imperial, pero expande en gran medida el árbol tecnológico y el combate. El énfasis en el juego aún está puesto en las batallas, pero hay más tecnologías económicas y defensivas que en Age of Empires: ahora podremos adquirir tecnología militar, económica, religiosa, y naval. La tecnología militar incluye los upgrades básicos



La versión completa se espera que esté disponible este mismo mes.

de defensa y armas de nuestras tropas, así como avances balísticos para un mejor ataque a distancia y química para adquirir la pólvora y flechas incendiarias. La tecnología económica incluye upgrades para las granjas, minería, carpintería, así como mejoras en la construcción y otras áreas. Las mejoras religiosas incrementan la curación y nivel de eficacia de la conversión de nuestros monjes, con la excepción de la fe, que beneficia a todas nuestras unidades que no sean monjes, otorgándoles un 50 % más de resistencia a la conversión. Las mejoras navales son específicas para nuestros barcos, acelerando el tiempo de construcción e incrementando su potencia y resistencia.

En cuanto a defensa, se han implementado algunos cambios con respecto a Age of Empires: la gente de Ensemble ha tratado de evitar que en partidas multijugador la lucha se pueda definir mediante una ofensiva temprana (vulgarmente conocida como "rush"), en la cual un jugador crea una barraca apenas iniciada la partida y envia unidad tras unidad contra su oponente, el cual no espera un ataque temprano, hasta acabar con él. Para ello, han creado el concepto de "garrison", que permite agrupar a las unidades dentro de las edificaciones, lo cual las previene del daño y les permite atacar con flechas a los enemigos que intentan destruir la misma. A su vez, las





unidades que se encuentran destacadas dentro de una edificación curan sus heridas en poco tiempo. Esto es muy util para evitar que en un ataque temprano sean muertos nuestros obreros. Para este caso en particular se ha implementado una campana en el Town Center, la cual, al ser tocada, hará que hasta 15 obreros acudan al interior de este edificio a protegerlo y protegerse a sí mismos.

En la misma forma, podemos asignar hasta 5 arqueros u obreros dentro de una torre. Los obreros añaden una cantidad de resistencia mínima a la torre, pero los arqueros añaden una cantidad de resistencia mayor.

Las Civilizaciones

Trece civilizaciones hacen su aparición en Age of Kings, y todas ellas poseen distintos modos de juego, lo cual crea una gran variedad de elección para el jugador, habiendo una civilización adecuada para cada tipo de estrategia. Los Celtas son una civilización fuerte, rápida y agresiva, con bonus orientados al juego veloz y expansivo; constituyen la elección natural para el jugador de mentalidad ofensiva. Los Sarracenos, árabes del Oriente Medio, constituyen una avanzada civilización motivada por la fé. Los Bizantinos, la más avanzada civilización de Age of Kings, hace una aparición estelar y puede transformarse en la más dominante del juego. La segunda elección para los jugadores ofensivos la constituyen los Góticos, los cuales tienen una gran capacidad para la conquista gracias a su excelente infantería. Los Persas son una de las tres civilizaciones que han sobrevivido el paso desde Age of Empires, y traen sus elefantes de guerra y algunos bonus interesantes. Los Teutones son una civilización compleja, con una excelente defensa, rápida producción, y un ejército lento y metódico, ideal para el usuario amante de sentarse tras una muralla y construir para la defensa. Los Francos, oriundos de la Galia, constituyen una de las fuerzas militares más poderosas de Age of Kings, con un ejército versátil, bueno tanto para la defensa como para la ofensiva. Los Chinos poseen una fuerte civilización que posee considerables ventajas al comienzo del juego, pero no pierde fuerza en estadios más avanzados del mismo. Los Turcos constituyen una civilización formidable, reflejando fielmente la historia, que los signaba en esa época como una potencia militar de primer orden. Los Britones, con sus formidables arqueros, poseen una de las más poderosas civilizaciones de Age of Kings. Los Japoneses, poseedores de una de las mejores unidades de ataque rápido del juego, el Samurai, poseen la importantísima habilidad de expandirse rápidamente en el principio del juego. Los Mongoles constituyen una civilización tecnológicamente primitiva, pero poseen importantes bonus en su caballería, y, por último, los Vikingos poseen ventajas relativas a sus barcos.

Las mejoras de las unidades

El combate ha sido mejorado en gran medida, sobre todo al ser suprimidos los ataques tempranos, tenemos la posibilidad de desarrollar todos los avances que nos permite la civilización enemiga, con lo cual podemos realizar combates con unidades variadas, y probar distintas tácticas. Los grupos básicos de tropas son infantería, caballería, arqueros, y armas de asedio. Ningun tipo de tropa es dominante, pero todas son buenas para alguna tarea en particular: la infantería es tropa a pie ideal para atacar edificaciones, y pueden acabar con la mayoría de las tropas enemigas si se acercan lo suficiente. La caballería provee la capacidad de efectuar ataques relámpago, del tipo "hit and run", y pueden terminar rápidamente con los arqueros enemigos si pueden acercarse a ellos. Los arqueros están diseñados para proporcionar fuego de cobertura y apoyo a la infantería, mientras que las armas de asedio son fundamentales para destruir las fortificaciones enemigas. A su vez, la capacidad defensiva ha sido incrementada con respecto a Age of Empires, ya que ahora se pueden construir muros de madera en la Edad Oscura. Estos muros son huesos duros de roer para la caballería y los arqueros. Si bien la infantería posee un buen ataque contra fortificaciones, en Age of Kings, si queremos tomar ciudades fortificadas, las armas de asedio son imprescindibles. El delicado trabajo de balanceo de las unidades y los escenarios realizado en Age of





Kings convierte en inservibles ciertas tácticas de combate que nos reportaban la victoria en Age of Empires: si marchamos contra una ciudad con un ejército masivo compuesto de un único tipo de unidad, comprobaremos dolorosamente como nuestra impresionante horda es presa fácil de la defensa por unidades combinadas de nuestro enemigo. A diferencia del primer título de esta serie, en Age of Kings existen unidades que pueden parecer débiles a simple vista, pero están formidablemente especializadas en la lucha contra un determinado tipo de unidad enemiga. Cada género de unidad (infantería, caballería y arqueros) posee dos sub-tipos de unidad: la estándar es una unidad con mejores estadísticas multipropósito, mientras que la especializada es más débil pero especializada contra un cierto tipo de unidad enemiga: la unidad especializada de infantería, los lanceros, son la némesis de la caballería y los elefantes, en tanto que la caballería especializada, que monta camellos, es la unidad perfecta contra la caballería normal. A su vez, el arquero especializado o skirmisher está especializada contra los arqueros comunes. La contra de los monjes es la caballería y los arqueros, y las armas de asedio, si no están protegidas por infantería, son presa fácil de la caballería en cualquiera de sus formas.

Los gráficos y la interface

En este apartado, Ensemble Entertainment y Microsoft han realizado una fuerte apuesta. Mientras que en este momento los usuarios prácticamente esperan que todos los juegos que salen a la venta sean en 3D, la secuela de Age of Empires permanece como un



Las edificaciones modifican su aspecto al iniciar una nueva era.

juego 2D, con sprites en lugar de caracteres poligonales. La influencia en el mercado de Dungeon Keeper 2, Myth II, y Total Annihilation: Kingdoms, en mi opinión, no producirá ningun efecto de importancia en el éxito o fracaso de Age of Kings, sobre todo si la calidad forma parte de la vara con que medimos este juego. Los gráficos 2D de Age of Kings se ven excelentes, con una evolución lógica con respecto a Age of Empires. La animación de las unidades es excelente, y la vista de las edificaciones, pese a ser 2D, es muy buena. El terreno incluso presenta distintos grados de elevaciones y depresiones.

Un problema a corregir, que seguramente ya habrá sido solucionado con la aparición del juego original, es la caída en picada de la performance en velocidad del juego cuando poseemos muchas unidades, lo cual entorpece en gran medida las partidas multiplayer, donde cada participante dispone de 50 unidades o más, lo cual en esta versión beta enlentece al juego en gran medida.





La interface de Age of Kings es mucho más inteligente que la de Age of Empires. Se pueden setear puntos de reunión para las edificaciones, con lo cual las tropas se mueven automáticamente hacia ese punto cuando son construidas. Si seteamos un punto de reunión en un recurso, los obreros se dirigirán a recolectarlo automáticamente cuando salen del Town Center. En adición a todo esto, se puede saltar entre eventos presionando la tecla [Home], al igual que en la expansión de Age of Empires, Rise of Rome. El uso de formaciones ha sido implementado para facilitar los desplazamientos de tropas, y cuando múltiples tipos de unidades están agrupadas, todas se mueven a la velocidad de la unidad más lenta, para poder mantener toda nuestra fuerza unida.







Las altas resoluciones permiten gráficos de una calidad nunca vista.

Modo multiplayer

El modo multiplayer fue lo mejor de Age of Empires: divertido, rápido, y adictivo, a la vez que poseía una complejidad y diversidad que lo hacía muy interesante, y, por suerte, Age of Empires II continúa esta tradición. Debido a que el juego está mejor balanceado que Age of Empires, las partidas multiplayer son más divertidas aún que antes, con una mayor variedad de civilizaciones en cada juego. En el primer título de esta serie, sólo la mitad de las civilizaciones (que no eran muy numerosas) poseían un juego entretenido, pero en Age of Kings ese no es el caso: ahora existe una civilización para cada tipo de jugador: hay una civilización altamente defensiva, los Teutones, y varias ofensivas, como los Góticos y Francos. A su vez, existen civilizaciones que disponen de bonus tempranos, como los Chinos y Bretones, y otras que explotan el juego avanzado, como los Turcos. Otra adición al modo multiplayer que presenta Age of Kings es un nuevo elemento llamado team bonus: cada civilización posee un bonus para juego cooperativo que sólo se activa en modo multiplayer. Los monjes Bizantinos, por ejemplo, curan tres veces más rápido cuando son parte de un equipo, mientras que los granjeros chinos producen un 25 % más de comida. Estas ventajas sólo se habilitan cuando nos aliamos con otro jugador en una partida multiplayer, lo cual hace a las alianzas estratégicas aún más importantes y beneficiosas.

Las partidas multiplayer poseen tres modos de juego: dos de ellos ya los conocemos de Age of empires, mientras que el tercero es un nuevo tipo de juego denominado regicidio. Mientras que en los otros dos modos de juego nuestro objetivo consiste en destruir el reino de nuestros enemigos, en el modo regicidio nuestro objetivo consiste en eliminar a los otros reyes. Cada bando posee una unidad rey que puede moverse, y, obviamente, deberemos eliminar todos los reyes contrarios mientras conservamos vivo al nuestro, en una suerte de Capture the Flag con banderas móviles.

Las opciones para juego multiplayer son similares a las de Age of Empires, sin embargo, se han agregado algunas más: ahora contamos con la posibilidad de setear el límite de población desde 25 hasta 200 unidades por bando, y podemos especificar más de una docena de tipos de mapa en los cuales jugar, setear alianzas con jugadores AI, o deshabilitar las alianzas por completo. Podemos setear "Fog of War" al estilo de Warcraft II, un mapa revelado al estilo de Total Annihilation, o un mapa completamente visible. Finalmente, la interface para juego online es similar a la de Age of Empires.

Conclusión

Tras haber jugado esta versión beta de Age of Kings durante casi un mes, debo decir que la promesa de un juego excelente no es vana. El juego multiplayer es muy divertido y complejo, y el problema de la caída de la performance del juego en partidas con gran número de unidades no es preocupante teniendo en cuenta que no estamos ante el juego original y este defecto de seguro será corregido para su lanzamiento. Las campañas son mucho más imaginativas y divertidas que en el primer título de esta saga, proveyendo una experiencia single-player mucho más adictiva y mejor diseñada que Age of Empires. Las civilizaciones y unidades están muy bien balanceadas, habiendo opciones para cada tipo de jugador, si bien hay algunas cuyos bonus son poco relevantes en comparación con otras, pero el proceso de balanceo no ha terminado aún. El énfasis puesto en aumentar la diversidad de unidades, y la creación de unidades especializadas y unidades únicas añaden complejidad y profundidad a la táctica de cada batalla. Añadiendo a esto el frondoso árbol tecnológico del cual disponemos, con mejoras implementables en más de media docena de edificaciones, debo decir que Age of Kings promete ser un juego muy profundo, con una gran jugabilidad y muy adictivo. Quizás la complejidad que agradecemos los estrategas experimentados sea un poco demasiada para los principiantes, los cuales pueden verse abrumados por la gran cantidad de opciones disponible, sobre todo al llegar a la Edad Imperial; pero realmente vale la pena esperar: si Ensemble Entertainment y Microsoft pulen los pocos defectos que posee esta pre-release que hemos analizado, sin duda nos encontramos ante un verdadero clásico.







Galería de imágenes

FIFA 2000

COMPAÑIA: Electronic Arts
DISTRIBUYE: Microbyte

DESCRIPCION

Ya se acerca la nueva edición de este juego, sin dudas uno de los más populares en la Argentina. EA ya lanzó las primeras fotos, junto con la noticia de que adquirieron la licencia de la Major League Soccer para ya implementarla en esta edición del FIFA. Algo que seguramente hará al juego más popular en los Estados Unidos ya que Electronic Arts podrá utilizar todos los logos, equipos y nombres de todos los jugadores asociados a dicha liga. Aunque todavía estamos a unos meses de su lanzamiento, podemos esperar que con la adquisición de la MLS, los nuevos modos de choque entre jugadores, sincronización de labios y cientos de detalles más hagan de este FIFA 2000 uno de los más interesantes en la historia de la saga.







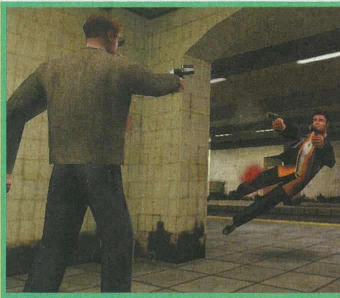
Max Payne

COMPAÑIA: Remedy Entertainment / 3D Realms
DISTRIBUYE: G.O.D / Edusoft

DESCRIPCION

Increíble. Esa es la primera palabra que viene a nuestra mente, tras admirar estas nuevas imágenes del Max Payne. Un juego que algunos creían que quedaría en el limbo y sin embargo, gracias a estas nuevas fotitos, demuestra un estado de salud inmejorable. Este juego, que supo asombrarnos hace dos años con el lanzamiento de un video de presentación mostrado por primera vez en el E3 del '98, está tomando forma definitiva y se espera que su jugabilidad siga el estilo de los clásicos Tomb Raider o del más reciente Shadow Man, aunque en un ambiente mucho más realista y violento. Es destacable el nivel de detalle que están alcanzando los decorados y se prevé que el movimiento de nuestro protagonista será uno de los más detallados en años.










LA GUERRA PARA LA QUE TE HAS ESTADO PREPARANDO ESTA A PUNTO DE EMPEZAR
COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Westwood STUDIOS
www.westwood.com
IMPORTA Y DISTRIBUYE GTC RIBBON TELEFAX: 4383-5900
© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun™ y Westwood Studios™ son marcas registradas de Electronics Arts en los E.E.U.U. y/o otros países. Todos los derechos reservados.
Westwood Studios es una compañía Electronic Arts.™

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blizzard Entertainment
INTERNET: www.blizzard.com
FECHA DE SALIDA: Diciembre 1999
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

DIABLO II

POR DIEGO BOURNOT

PRONTO LLEGARA A NUESTRAS COMPUTADORAS LA ESPERADA SECUELA DEL JUEGO DE ROL MAS EXITOSO DE LA HISTORIA...

Un largo tiempo ha pasado desde que allá por 1997 la gente de Blizzard, los creadores de Diablo, uno de los juegos más exitosos y de mayor calidad que hemos tenido ocasión de jugar, anunciaran que una secuela del mismo se hallaba en desarrollo, y vería la luz a fines de 1998. Como tantos otros juegos, entre los que se cuentan nombres ilustres como Daikatana y Command & Conquer: Tiberian Sun, el proyecto ha sufrido numerosos retrasos, pero los casi dos años transcurridos desde entonces no han sido en vano: en diciembre de 1999, Diablo II explotará en nuestras computadoras, tras un año de demora que no ha hecho otra cosa que incrementar nuestro deseo de contar con él, y que ha sido aprovechado por los programadores de Blizzard para afinar aún más el producto final.

LA HISTORIA

En el primer capítulo de esta versión de la eterna lucha entre el bien y el mal, al caer el rey Leoric bajo el terrible poder de Diablo, el Señor del Terror y miembro de la trilogía de "Demonios Primordiales", un guerrero solitario se alzó para desafiar a las fuerzas del mal que asolaban el reino de Khanduras. Luego de haber recorrido las infernales profundidades del laberinto que se hallaba bajo el pueblo de Tristram, nuestro héroe finalmente se enfrentó a Diablo, el Señor del Terror en persona. Tras vencerlo en combate, y sabiendo que el espíritu de Diablo no podía ser destruido, nuestro guerrero realizó el más noble de los sacrificios: tomó la esencia de Diablo y la confinó dentro de su propio ser, confiando en que su propia fuerza de voluntad pudiera contener al demonio.



Nuestro héroe no podía saber que su desinteresado acto no sólo aseguraba la victoria de Diablo, sino que irrevocablemente condenaba su alma por toda la eternidad... Ahora Diablo ha vuelto, y más poderoso que antes. El mismo se halla en la búsqueda de sus dos hermanos, que se encuentran prisioneros en la Tierra. En Diablo II, todas las misiones son parte de una carrera entre nosotros y Diablo para hallar a sus dos hermanos: si él lo logra primero, todo estará perdido. Como el héroe de esta segunda parte de la historia, tomarás los poderes de una de las cinco clases de caracteres.





EL DESARROLLO DEL JUEGO

En Diablo II, caracterizado como un guerrero de una de las cinco clases creadas especialmente para esta segunda parte de la historia, te internarás en un mundo de oscura fantasía, deberás recorrer grandes distan-



cias, pelear contra nuevos villanos, descubrirás nuevos tesoros y desempolvarás antiguos misterios. Diablo II es cuatro veces más largo que su predecesor, lo cual nos asegura mucho más tiempo de diversión que Diablo. Esto lo logra incorporando cuatro actos, el último de los cuales se denomi-





na "finale". Cada uno de ellos se desarrolla en un pueblo dotado de sus correspondientes mazmorras y áreas agrestes que lo rodean. En cada uno de estos pueblos deberás interactuar con distintos personajes, los cuales constituyen una de las grandes mejoras de Diablo II con respecto al original: en esta segunda parte, los caracteres, entre los que Cain, uno de los personajes del juego original, hace su reaparición, ya no son personajes "fijos", "pegados" al piso como en Diablo. Ahora los mismos se mueven por el pueblo obedeciendo a sus distintas necesidades y motivos, y no siempre se encontrarán en el mismo lugar. Por otra parte, la interacción con los mismos es mucho más sólida, dado que los mismos nos ofrecerán misiones a realizar a cambio de distintas recompensas que pueden incluir algún hechizo nuevo, enseñanza de nuevas técnicas de lucha, información importante, etc., y en algunos casos se integrarán a las misiones de forma activa, acompañándonos en la lucha. A su vez, para hacer los pueblos más activos, Blizzard promete animar los decorados de los mismos dotando de movimiento el agua que fluye por los arroyos, crear sonidos ambientales, y, lo ya mencionado antes, dotando a los personajes de una rutina de movimiento propio. A su vez, cada una de las clases de guerrero de que disponemos en Diablo II incorpora técnicas de lucha y hechizos inherentes a su clase, con habilidades específicas de cada uno de ellos que no son poseídas por ninguna otra clase.

UNA OBRA EN CUATRO ACTOS

El Primer Acto de la trama se desarrolla en la misma zona geográfica que Diablo, con un entorno que nos recordará al pueblo de Tristram, con sus bosques, pastizales, y paredes de piedra, y nuestra misión consistirá en enfrentarnos al demonio Andariel, el cual, a las órdenes de Diablo, se encuentra reclutando para las fuerzas del mal a los integrantes del Monasterio de las Hermanas del Ojo sin Mirada, y liberar a los mismos.

El Segundo Acto tiene lugar en el desierto, alrededor de la Tumba de Tal Rasha, y en torno al pueblo nómada de Lut Gholein. En él te encontrarás siguiendo el rastro de Diablo, que planea localizar el cadáver del monje Tal Rasha, el cual aloja el alma de Baal, uno de los hermanos de Diablo. A lo largo de este acto te enfrentarás a serpientes de arena, momias, y otras criaturas de inspiración egipcia.

En el Tercer Acto, la acción se traslada a la jungla, a través de escenarios con influencia Maya, Camboyana e Inca, mientras intentamos eliminar a los seguidores de un culto demoníaco que controla las bestias que pueblan el entorno y las utiliza en nuestra contra.

El Cuarto Acto, la confrontación final con Diablo, es mantenido en secreto por la gente de Blizzard hasta en sus más mínimos detalles, pero los programadores prometen que será una experiencia inolvidable. Lo único que sabemos es que los mismos planean juntar las secuencias cinemáticas de cinco minutos que suceden entre acto y acto en una mini-película de veinte minutos (con los debidos ajustes de escenas), como una recompensa final por haber sobrevivido hasta llegar al final de este drama.

LA EVOLUCION DEL ENGINE Y LOS GRÁFICOS

En un principio, los programadores de Blizzard pensaron en un nuevo engine 3D, pero finalmente se optó por no alterar radicalmente la apariencia del juego, por lo cual se optó por actualizar el engine original, con su perspectiva isométrica. Los personajes y monstruos ahora son mucho más



Diablo II es, lejos, uno de los juegos más esperados de la historia.





detallados, y los efectos de luces y sombras han mejorado mucho, siendo ahora más realistas. Se ha incorporado soporte para placas aceleradoras 3D, cuyo uso proporciona las siguientes mejoras: efectos de transparencia mejorados, luces de color, sombreado y transiciones entre zonas iluminadas y oscuras más suaves, efectos atmosféricos, y una frecuencia de páginas más veloz. A su vez, se ha hecho hincapié en mejorar la relación de proporción entre los personajes y los escenarios: se ha cambiado la escala de la arquitectura, de tal modo que cada elemento de los escenarios tenga el tamaño correcto, las paredes y puertas ya no tendrán la misma altura que nuestro personaje. Otra mejora del engine consiste en la realización de un efecto de transparencia en tiempo real cuando nuestro personaje camina por detrás de una pared. Se ha incorporado la opción de correr, por la cual los usuarios desesperaban.

EL INVENTARIO

Al igual que en Diablo, los items que coleccionamos o descubrimos en las misiones hacen una diferencia significativa en la potencia de nuestro caracter. No obstante, se ha puesto especial cuidado en cambiar algunos aspectos de la adquisición de los items. Cada muerte que logremos se traducirá en alguna clase de recompensa al igual que en el original, pero ahora los enemigos nos dejarán items que correspondan con su tipo de guerrero: un enemigo que porta un hacha y un escudo, probablemente nos deje un hacha o un escudo cuando lo eliminemos. No obstante, en ocasiones obtendremos items que no eran visibles cuando el enemigo estaba con vida, lo cual significa que el item no estaba siendo usado en ese momento. Se ha eliminado el problema que





LOS CARACTERES

La Amazona: Es una mezcla entre el Ladrón y el Guerrero de Diablo, con los mós poderosos ataques a distancia y poder de ataque cuerpo a cuerpo mediano. Sus armas primarias son el arco, la jabalina, la allesta, y la lanza, y muchas de sus habilidades derivan de el uso de esas armas.

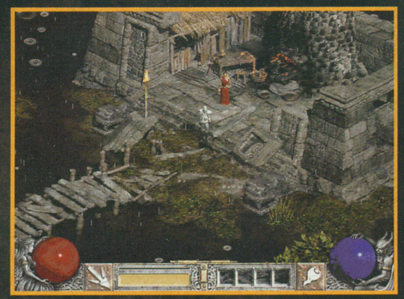
El Nigromante: El mismo es un poderoso mago, pero sus habilidades son distintas de las de la hechicera. Es débil en el combate cuerpo a cuerpo, pero posee un vasto arsenal de hechizos que pueden ser divididos en tres categorías: el primer tipo de hechizos incluye la habilidad de manipular monstruos existentes. El Nigromante está habilitado para controlar monstruos, confundirlos, curarlos, o mejorar sus ataques con hechizos. El segundo grupo incluye invocación de monstruos y animación de muertos. Los hechizos de animación de bajo nivel permitirán al Nigromante crear un esqueleto o fantasma a partir de un cadáver existente, aunque la criatura reanimada poseerá la mitad de su energía normal. El más poderoso de los hechizos de invocación no requiere un cadáver y creará un monstruo completo. A diferencia del hechizo de invocar un Golem de Diablo, donde sólo uno a la vez podía ser invocado, en Diablo II podremos invocar múltiples monstruos, y los mismos poseerán una inteligencia artificial mayor a la del Golem. El tercer grupo de hechizos incluye algunos de ataque directo basados en veneno, así como la habilidad de envenenar tus propias armas para causar más daño.

El Paladín: El Paladín es un guerrero sagrado, y el segundo más poderoso guerrero en combates cuerpo a cuerpo. A su vez, también dispone de un conjunto de hechizos defensivos y curadores. El mismo lucha con una combinación de espada y escudo. Algunas de sus habilidades consisten en ataques cuerpo a cuerpo especiales, incluyendo golpes con el escudo que noquean temporariamente al enemigo. Otra de sus habilidades consistirá en castear hechizos defensivos que incrementarán la resistencia a la magia de daño directo o regenerarán temporalmente la energía perdida.

La Hechicera: Será muy similar al hechicero de Diablo. La Hechicera poseerá la mayor variedad de ataques de daño directo y de los más espectaculares. En Diablo, existían básicamente tres tipos de hechizos: fuego, relámpago y miscelánea. En Diablo II, se agregan los hechizos de frío y veneno. Los hechizos de los que puede disponer la hechicera, suman alrededor de treinta, los cuales incluyen bolas de fuego, paredes de fuego, relámpagos, un hechizo de congelamiento que imita el clásico Stone Curse (que convierte a nuestros enemigos en estatuas de piedra por unos segundos), curación, y encantar armas con fuego o frío. si bien este caracter es débil en combate cuerpo a cuerpo, suple esta falencia con poderosa magia de ataque y defensa.

El Bárbaro: Es el guerrero más poderoso del juego. Todas las habilidades especiales del mismo son ataques físicos. algunos de los mismos serán una carga similar a la del Rhino Demon de Diablo, y un ataque circular que le permitirá eliminar múltiples enemigos a la vez, y un ataque que tira al enemigo hacia atrás. El Bárbaro será el único caracter capaz de luchar con ambas manos. Por su condición de ser primitivo, no estará facultado para utilizar magia (quizás solamente Town Portal), pero sí estará imbuido de una resistencia natural a los ataques mágicos.

se suscitaba cuando producíamos una masacre en un área muy poblada de enemigos, y luego nos era difícil localizar los items escondidos entre montañas de cadáveres, particularmente un anillo o amuleto, los cuales en ocasiones eran tan difíciles de hallar como la proverbial aguja en el pajar. Ahora, simplemente presionando la tecla TAB se iluminarán todos los tesoros.





LOS HECHIZOS

La organización de los hechizos y habilidades de las cinco clases de caracteres ha creado una gran diversidad entre los individuos. Por ejemplo, en Diablo un Warrior (guerrero) de nivel 20 era similar a cualquier otro Warrior de nivel 20, al margen de la forma en que se hubieran distribuido los puntos de experiencia ganados. en Diablo II, un árbol de hechizos construido cuidadosamente te permitirá definir las especialidades de tu caracter, basadas en tus propias preferencias y en la cantidad de puntos que tengas para asignar. Cada clase posee tres grupos de habilidades que definen los elementos de su profesión , cada grupo dividido en una variedad de hechizos y especializaciones. Determinados hechizos sólo pueden ser obtenidos luego que un determinado nivel de competencia es alcanzado en poderes inferiores, pero la forma en que asignemos los puntos de experiencia ganados es enteramente de nuestra decisión.

EL ENTORNO MULTIPLAYER

Blizzard rompió los moldes de "pagar-por-jugar" con su revolucionario servicio dedicado de Battle.net enteramente gratuito. El mismo probó ser un gran aliciente para aquellos cuya ansia de aventura no fue enteramente saciada por el hecho de haber ganado el juego Diablo en modo solitario, pero adolecía de un grave defecto: su seguridad era deficiente, siendo fácilmente "hackeado" por un gran número de usuarios, por lo cual la promesa de una aventura con ribetes estilo "Gauntlet" entre amigos degeneró rápidamente en una pesadilla de trucos.



■ El juego incluirá cuatro actos, uno más alucinante que el otro.

Innumerables "player-killers" (asesinos de jugadores) provistos de caracteres inmortales, entraban a las partidas en progreso a entretenerse asesinando jugadores inocentes, y la posibilidad de duplicar items, incluso aquellos denominados "únicos" convirtió el factor económico de Diablo en una broma, debido a la posibilidad de crear montones de dinero fácilmente vendiendo a Griswold, el herrero, múltiples copias de un item carísimo, y a la facultad de poder regalar a los otros jugadores copias de items difíciles de obtener por la vía legal.

La gente de Blizzard promete cambiar todo esto con Diablo II, por lo cual han invertido gran parte del tiempo dedicado a la elaboración del juego en eliminar la posibilidad de hacer trampa con la utilización de trucos. Para ello han reescrito el código de Battle.net, de tal manera que la información de los caracteres de cada usuario se encuentre en el servidor en lugar de la PC del usuario, de esta forma los "hackers" no tendrán acceso a los archivos de datos de sus caracteres y no podrán modificarlos.

Otra mejora sustancial consiste en una interface exclusiva para las transacciones de items, que evitará las paranoicas danzas alrededor de los items que realizaban los usuarios en los intercambios, para evitar ser estafados. Por último, la creación de Salas de Cofradías, con listados de miembros y Maestros de Cofradía habilitados para cobrar diezmos e invertir el dinero recaudado, promete ser un aliciente más para jugar Diablo II en Battle.net. Los fanáticos de Diablo esperamos fervientemente que esta tan esperada secuela llegue a nuestras manos, y en el momento en que eliminemos



nuestro primer enemigo, recojamos las primeras monedas de oro y veamos nuestra experiencia subir por primera vez, podemos decir adiós al mundo real por las siguientes semanas...

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Legacy of Kain: Soul Reaver	92%
System Shock 2	91%
Shadow Man	93%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Quicksilver Software / Interplay Productions
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 220 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serial, hasta 6 jugadores vía Internet o LAN.

PROMEDIO 79%

Starfleet Command



Así empezaron Kirk y Picard

Por Durgan A. Nallar

El más reciente título de Interplay es un simulador estratégico de combate entre las gigantescas astronaves del universo Star Trek. El producto se basa en el popular juego de mesa Star Fleet Battles, incorporando las reglas y los conceptos de diseño que lo hicieron un éxito. A ver, Data, ¿sos un trekker y no conocés Star Fleet Battles? Imperdonable.


El sistema de combate es espectacular.

Uno de los sueños de todo entusiasta de Star Trek es subirse al puente de mando del Enterprise, tal vez convertirse en un Comandante klingonio a bordo de un destructor camuflado, y por qué no guiar un Battlehawk romulano hacia las profundidades del espacio. En las series podemos apreciar las maniobras de las grandes naves y las tácticas de combate utilizadas por su tripulación, acompañadas de una jerga pseudo tecnológica comprensible sólo para trekkers. Un producto anterior, Starfleet Academy, no llegó a cumplir del todo con su exigente público; en cambio, Starfleet Command resulta una grata sorpresa.

No se trata de emular la física del espacio, sino el sistema de combate de las series a través de movimientos en tiempo real y administración de tecnología. Es posible tomar el mando de una nave insignia de alguna de las seis razas disponibles; tres de las clásicas: Humanos de la Federación, Romulanos y Klingons, y tres menos populares para el fan ocasional: Gorn (insectoides aparecidos en un capítulo de la serie de TV), Lyrans (vecinos de los Kzinti popularizados por el juego de tablero) e Hydrans (unos malandras que tienen tres brazos, tres ojos, tres piernas -sin chistes aquí- y respiran metano). Asimismo, se puede elegir entre tres períodos tecnológicos, lo que resulta en un total de 18 campañas posibles. Cada raza tiene peculiaridades que debemos aprovechar en combate y cada período tecnológico incorpora naves más sofisticadas y rápidas. Además de las 18 campañas, el excelente manual proclama la existencia de un mecanismo de generación aleatoria de universos llamado Dynaverse, pero lo que obtenemos son ligeras variaciones de las campañas ya establecidas; en un caso Romulanos estaban en guerra con Lyrans cuando hicimos nuestra aparición, en otro era la Federación contra los Gorn y los Klingon. Dynaverse genera misiones de escolta y defensa si no queremos involucrarnos en la situación política en curso. No es todo lo dinámico que se esperaba, y siempre resulta mejor jugar las campañas prefabricadas, pero sí ayuda a extender la jugabilidad. También existe un modo Skirmish.



Starfleet Command es adictivo porque a medida que jugamos obtendremos nuevas y mejores naves de combate y "puntos de prestigio", con los que compraremos nuevo equipo y tripulación calificada. Asignaremos oficiales a las áreas críticas: ciencia, seguridad, táctica, armamento, reparación, etc. Depende de nosotros prestarles atención o dejarlos actuar por su cuenta. Las posibilidades son muchas y el tutorial nos enseña el sistema de juego con misiones de entrenamiento sencillas. La interfaz es simple y efectiva, con aspecto bien trekker, y flota a un lado de la pantalla principal, aunque puede ocultarse para ver a gusto el espacio cubierto de nebulosas, planetas, estrellas y estaciones orbitales. Los modelos 3D de las naves son detallados y los efectos de luz y las explosiones vía D3D son de los mejores. Por desgracia no hay vista en primera persona, las naves sólo pueden acelerar y girar a izquierda y derecha. La diversión consiste en maniobrar en tiempo (se puede detener la acción para dar órdenes), seleccionar los dispositivos de combate correctos, lidiar con la energía de los escudos, sensores, torpedos de protón, etc. El juego tiene algunos errores, como objetos que se superponen o phasers incapaces de dañar a los nuestros, pero el sistema de combate y las batallas complejas resultan espectaculares: es lo que los trekkers ansiaban. Hay buena música y sonido. Y, si quieren probar Star Fleet Battles, se agrega el juego de mesa (manuales, tableros y fichas técnicas de las naves) de regalo para imprimir, gentileza de Interplay. Comandantes, corran a buscarlo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor simulador de combate nave a nave de Star Trek.
LO QUE SI: Sistema de juego adictivo. Impecables modelos 3D y efectos de luz.
LO QUE NO: Imprecisiones en el diseño. Jugabilidad restringida a los trekkers.

79%

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / EA / GTC Ribbon
INTERNET: www.westwood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 200 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98
SOPORTE MULTIPLAYER: Modem, TCP/IP vía Internet, o una LAN corriendo IPX hasta 8 jugadores

Command & Conquer Tiberian Sun

Aunque no es el juego revolucionario que todos esperábamos, Tiberian Sun es, sin lugar a dudas, un excelente exponente del género

Por Maximiliano Peñalver

Debe ser difícil sentarse a crear una secuela de un juego sabiendo que millones de personas esperan del mismo nada menos que la excelencia. Este hecho sea, quizás, el que hizo que este producto estuviera unos cuantos meses de más en producción, cuidando hasta el más mínimo detalle. Las nuevas ideas que eran incorporadas mes a mes (pero que lo retrasaban cada vez más) y la tecnología que no se detiene ante nada, terminaron por dejar en evidencia de que a este Tiberian Sun, o lo lanzaban antes de fin de año o gráficamente quedaría fuera de combate. Pero, esperen, ¡no se vayan! Aunque la introducción de esta nota parezca un poco pesimista, estamos ante un gran juego, que hará las delicias de todos los seguidores de la saga y de todos los fanáticos del género, sólo que para algunos, este C&C no será el producto revolucionario que estaban esperando, sino una versión mejorada del original.



¿Y esta nave? Las cosas se estan complicando más de lo previsto en el mundo de C&C.

¡Apocalipsis ahora!

Con la muerte de Kane, las fuerzas GDI recuperan rápidamente gran parte del terreno perdido en las cruentas batallas libradas en la primera parte de la saga, Tiberian Dawn. Los años pasan y aunque las luchas se intensifican, los Nod, tras la pérdida de su carismático líder, van perdiendo el rumbo. Con el paso de los años, la hermandad se divide en diferentes facciones, ya nadie es quien parece ser, cualquiera puede ser un traidor. Para beneplácito de los GDI, comandados en esta secuela por el General Solomon (James Earl Jones) en poco tiempo más, los Nod serán sólo un recuerdo amargo en la historia de la humanidad.

Con esta ambientación comenzamos a ver lo que quizás sea (junto con Wing Commander) una de las producciones fílmicas más logradas en la historia de juegos para PC. Por supuesto y como ya se imaginarán, Kane no ha muerto (por lo menos no del todo... hummm...) y según qué bando seleccionemos, estaremos bajo su comando o como sus más acérrimos enemigos.





Las campañas

Tiberian Sun incluye un diseño en sus campañas bastante novedoso, aunque, como toda novedad, acarrea cambios que pueden no llegar a ser del agrado de todo el mundo.



Aunque los graficos dejan que desear, acompañan a la perfeccion la accion trepidante del juego.

En este caso estamos hablando de que son muy pocas las misiones donde tengamos la posibilidad de usar la tecnología disponible al máximo, e incluso cuando podamos hacerlo, que no haga falta debido a que el límite de tiempo que en algunas misiones se nos impone, nos permita desarrollarnos con tranquilidad. Con esto TS se vuelve algo frustante (sobre todo en la campaña GDI) por el poco potencial que se le da a las misiones de "construir base". También, en un intento por hacer las misiones un poco más variadas, Westwood optó por diseñar un gran número de misiones en donde un reducido grupo de unidades (sin construction yard ni nada) debe realizar tareas poco menos que imposibles, basándose más en una irritante serie de prueba y error, que en la implementación de alguna estrategia. Esto retrae la atención del fuerte del juego que sigue siendo el arte de armar una base, desarrollarla, defenderla y una vez que crezcamos lo suficiente, aplastar al enemigo. Se nota que el equipo de desarrollo lo hizo con la mejor de las intenciones y es una buena opción a la hora de hacer misiones variadas, pero me temo que muchos se van a abocar directamente al Squirmish o directamente a medir sus fuerzas en Internet en el modo en el que el juego realmente brilla con más fuerza.

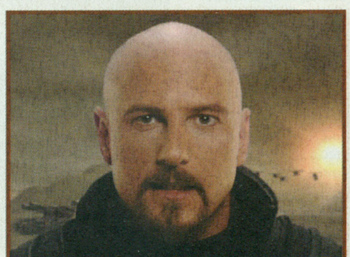
Por otra parte cabe aclarar que la historia es bastante interesante y como dijimos anteriormente, los videos encargados de contárnosla están realizados con una gran categoría.

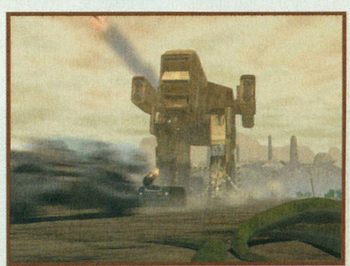




Los gráficos y la interface

Con la consigna de no arreglar lo que no esta roto, la impecable interface del C&C Red Alert apenas si sufrió un lifting gráfico y algunos shotcuts de teclado como para acelerar algunos trámites, sin embargo, hay un par de opciones que son muy interesantes. Primeramente encontramos un par de íconos más a la derecha de la pantalla, que se agregan al de reparar y vender. Uno sirve para crear un sistema de Way-points por lo que podremos generar recorridos fijos para las unidades y el otro nos permite cortar la energía de ciertas estructuras, cuando sufrimos algún ataque y necesitamos que ciertas cosas sigan funcionando sí o sí. Sin dudas dos detalles muy interesantes, sobre todo este último que cambia muchísimo las estrategias a seguir en partidos multiplayer. Otra mejora a la interface es el sistema de rally-points. Gracias a ellos podremos indicarles a las nuevas unidades que salgan de las barracas o de las fábricas de vehículos que se dirijan directamente a un punto del mapa, muy útil en el medio del combate para no tener que perder de vista ni un minuto la escena del combate, pero necesitamos recibir todas las unidades disponibles lo antes posible. Por último, ahora es posible designar hasta cinco unidades de soldados y cinco de vehículos a la producción en forma simultánea.





Por otro lado, aunque los gráficos estén lejos del estándar de calidad (nos referimos al aspecto tecnológico) la inclusión de topografía realista y luces de colores, le dan nueva vida al terreno y gracias a que las explosiones varían el terreno o destruyen puentes y estructuras, se genera un nuevo



sentido táctico al tener que abocar parte de nuestro tiempo al cuidado del mismo.

Las unidades

Aunque las unidades de infantería siguen siendo muy similares a las de las entregas anteriores, los vehículos en esta ocasión están dibujados mediante la técnica de voxels. Esto fue necesario, dado que el mapa posee desniveles y las unidades se tienen que inclinar para descender o ascender por los escenarios. Aunque el efecto conseguido es bastante bueno, algunas unidades (como el Devil's Tongue, que es similar en características al Flame Tank del original, los dos de los Nod) tienen una apariencia bastante "cuadrada", aunque otros como el Titán de los GDI luce increíblemente bien.



En general las unidades se complementan bien con sus equivalentes rivales y ambos bandos poseen una considerable cantidad de variantes a la hora de inventar tácticas de ataque efectivas. Sin lugar a dudas los GDI posen la mejor tecnología, unidades muy pesadas y poderosas, pero los Nod se valen de unidades subterráneas, muy peligrosas y de un generador que les permite mantener bajo un manto de invisibilidad su base y sus unidades. Es muy interesante resaltar que no es lo mismo un juego multiplayer entre bandos rivales (GDI vs. Nod) que un partido entre bandos iguales (Nod vs. Nod) ya que las tácticas a seguir (tanto defensivas como ofensivas) son tan distintas como el día y la noche.

Los ingenieros nuevamente vuelven al ataque, aunque esta vez no solo capturan bases enemigas sino que reparan estructuras propias y reconstruyen puentes. Sería imposible destacar en esta nota la cantidad de unidades interesantes de este juego (de hecho ya lo hicimos en nuestra nota de tapa del número anterior) pero no quiero dejar de aclarar que su variedad y calidad es realmente uno de los mejores aspectos del juego.



Las misiones con pocos soldaditos y sin base, son las más embolantes.

Multiplayer

Con cientos de mejoras respecto a la versión anterior. En esta ocasión los dos bandos están perfectamente balanceados a la hora del combate cabeza a cabeza (en el Tiberian Dawn, el que jugaba con los Nod y conocía su punto fuerte, ganaba por afano) y la variedad y desempeño de las unidades, nos brindan cientos de combinaciones para intentar ganar. Gracias a una gran cantidad de mapas en los que medir nuestras fuerzas, más un generador de terrenos completamente configurable y de muy fácil comprensión, es realmente difícil que nos aburramos de este modo rápidamente.



Si a esto le sumamos que se juega perfectamente en Internet mediante una simple línea telefónica y nuestra cuenta de Internet habitual, esta opción se vuelve vital a la hora de entender por qué este juego sigue siendo tan adictivo.

En resumen

Tiberian Sun se las ingenia con el excelente diseño de casi todos sus aspectos, para tapar sus únicos errores graves como lo son unas campañas no muy emocionantes y un engine gráfico que aunque cumple a la perfección con su función, ya es un poco anticuado. Tiberian Sun, no llega a ser lo revolucionario que fue el Starcraft en su lanzamiento, y se puede considerar que los desarrolladores no tomaron ningún riesgo como para que lo fuera, pero sin lugar a dudas Tiberian Sun es una compra segura para todos los seguidores de la saga y un fantástico juego Multiplayer. 

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La evolución lógica en la saga de estrategia en tiempo real más popular del mundo.
LO QUE SI: Unidades interesantes y equilibradas. Está en castellano. La música. El modo Multiplayer. Sigue teniendo una de las interfaces más intuitivas y cómodas del género.
LO QUE NO: Campañas un poco tediosas gracias a muchas misiones de "soldaditos". Gráficos de inminente caducidad.

89%



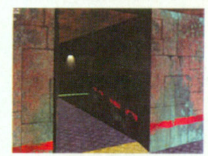
Presenta...



Ahora con funciones

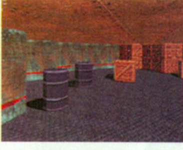














Demostramos que con DIV2 Games Studio

cualquiera puede hacer juegos

¿Cualquiera?

Ahora vas a poder crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de archivos
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Nuevo sistema de sonido
Compilador optimizado
Y un sin fin de funciones

CONCURSO DIV2
Envianos tu programa realizado con el DIV2
¡Y GANÁ IMPORTANTES PREMIOS!
Buscá las bases en el libro o en http://www.net2land.com

(bueno...cualquiera no)



Producido por



EL EQUIPO PERFECTO

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado, tanto en sencillez de uso, como en potencia y capacidad. Además,las últimas herramientas incorporadas harán que DIV2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% CON DIV1

Esta versión de DIV2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran número de aspectos perfeccionados para darte más posibilidades y hacer que disfrutes aún más de los juegos que desarrolles.

Distribuidor exclusivo



TAKE OFF MULTIMEDIA S.R.L.
Pueyrredón 495-Ramos Mejía
(1704) Buenos Aires- Argentina
Tel/Fax (5411)4656-8506
takeoff@net2land.com

PROMEDIO **72%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: MicroProse / Hasbro Interactive
INTERNET: www.civ2.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 60 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serial, módem y hasta 7 jugadores simultáneos vía Internet o LAN.



Civilization II: Test of Time

El clásico regresa en varios tiempos para coleccionar



Test of Time es la última versión antes de Civ3.

Por Durgan A. Nallar

El inminente cambio de siglo estrenará Civilization III. Hasta entonces, muchos de los fanáticos por este tipo de juegos de construcción de imperios y estrategia por turnos deberán conformarse con alguna de las secuelas y add-ons que cada tanto aparecen en los estantes de venta. Los dos últimos y más importantes lanzamientos fueron Call to Power y Alpha Centauri. El primero intentó cubrir algunos pequeños huecos en el diseño y terminó excediéndose al punto de arruinar la jugabilidad casi perfecta que encumbró a Civilization y a su secuela como algunos de los mejores juegos de la historia. El segundo resultó un nuevo clásico bajo la tutela de Sid Meier, pero aún así los seguidores de la serie permanecen hambrientos por nuevos cambios. En tanto, llegó el tiempo de testear la versión final de Civ2.

Civilization es un simulador de imperio. El objetivo es construirlo y mantenerlo en constante expansión, una tarea tan compleja como absorbente. Uno puede estar horas frente al monitor sin darse cuenta. La investigación de nuevas ciencias para nuestro pueblo explora un árbol tecnológico inteligente, en el cual podemos discernir intuitivamente la forma de avanzar y hacerlo de acuerdo a la mejor estrategia. Queda a nuestra elección gobernar con despotismo o en democracia, establecer relaciones diplomáticas con otras naciones o lanzarnos a la conquista armada. La guerra y el comercio, los grandes descubrimientos de la Humanidad, las maravillas del mundo, la evolución del imperio hasta una utopía o la caída en el salvajismo, dependen de la voluntad. El engine maneja decenas de situaciones y una jugabilidad casi infinita, todo ello por medio de una interfaz sencilla. El diseño conceptual de Meier acaricia la perfección pero, por supuesto, no es perfecto. Algunos detalles siempre han de pulirse, otros necesitan renovarse. Por eso, Hasbro Interactive y MicroProse decidieron lanzar el último producto basado en Civ 2, una especie de aperitivo previo a la tercera generación de la serie que verá la luz en el 2000.

Civ2 disfrazado

Test of Time pretende cubrir huecos y renovar y, aunque no lo hace con tanto ímpetu como Activision con su pretencioso Call to Power, obtiene resultados de calidad suficiente para mantener entusiasmado al seguidor de la serie. Este nuevo producto no implica un avance significativo en el diseño primordial de Meier, aunque sirve para darse una idea de la dirección a la que apunta Civ3.

Es así que Test of Time resultará familiar al jugador experimentado, que deberá evaluar con mucho cuidado si desea adquirir el producto en pos de explorar las pocas novedades presentes. Este no es un Civ nuevo, sino uno disfrazado. El jugador novel, por otro lado, podrá disfrutarlo mucho más a medida que aprende el meca-





nismo de juego y, fundamentalmente, porque se sentirá más receptivo a las variantes impuestas; si es el caso, se deberá agregar 20% al porcentaje de este review.

Lo cierto es que Test of Time, además del modo original, permite tres variantes de juego basadas en un escenario fantástico, uno de ciencia ficción y otro relativo a la mitología nórdica. También permite un modo extendido que incorpora la colonización del espacio. Cada uno conserva las reglas originales con algunos cambios ligeros. En el fondo, quitados el maquillaje y la ropa de color, está el mismo Civ2 de siempre.

Gentes pequeñas

Los diferentes ambientes de juego incorporan algunas unidades nuevas de ataque y defensa. Los mayores cambios se observan en los escenarios de fantasía y ciencia ficción. Sin embargo, el común de las unidades y sus características permanecen idénticas, a excepción de su aspecto y sus nombres, que han sido cambiados para cada ambiente. Esto último, que a primera vista parece una decisión de diseño adecuada, en realidad perturba al conocedor de la interfaz original. ¿Para qué alterar los nombres del árbol tecnológico, cuando sus funciones se mantienen idénticas? Como consecuencia pronto nos sentiremos irritados. Los nuevos nombres no son intuitivos en absoluto, y es difícil recorrer el árbol sin ayuda. Desafortunadamente, no se cuenta con información en pantalla que nos permita saber en qué dirección estamos guiando a nuestro imperio. Aprender tres conjuntos de nombres para un mismo sistema de juego es un ejercicio inútil.

De todas maneras, cada modo de juego requiere ciertas desviaciones en la estrategia. Algunas unidades han sido restringidas para determinadas razas; así, por ejemplo, en el modo fantástico (The World of Midgard) los Goblins cuentan con las mejores tropas de tierra, los Mermen son los únicos en poseer ciertas unidades submarinas y la raza alada de los Buteo es quien controla a las bestias aéreas más poderosas. En el modo de ciencia ficción ocurre algo similar. También ha sido implementado un sistema de objetivos al estilo aventura, que deberemos cumplir, tales como encontrar cierto lugar en el mapa, reparar una sonda espacial o terminar con el terror provocado por un dragón. Los objetivos últimos de cada escenario son convincentes y contribuyen a la jugabilidad. Midgard en particular está repleto de puzzles cuya resolución se encamina a detener la destrucción del universo. En el escenario de ciencia ficción (Centaurus Star System) deberemos colonizar los planetas del sistema Lalande 21185 y retornar a La Tierra. La versión extendida del juego original propone ganar alcanzando la Trascendencia, un concepto similar al de Alpha Centauri. Cambios que son bienvenidos.



Estrategia 3D

Pero sin dudas el mayor y más ambicioso aporte de Test of Time es la implementación de un sistema que reúne múltiples mapas en una misma partida. En Midgard éstos representan al mundo subterráneo, el océano, la tierra y el aire. En el escenario de CF cada mapa pertenece a un planeta del sistema Lalande. El control debe establecerse en simultáneo en cada uno de ellos, y no es raro encontrar civilizaciones rivales desarrollándose no sólo a los lados sino tanto abajo como arriba de nuestras ciudades. Las nuevas áreas de control inyectan una dinámica distinta al juego y requieren de toda nuestra estrategia para vencer, sobre todo en los niveles más altos de dificultad y cuando nos zambullimos en el modo de juego extendido, en el cual las razas luchan impulsadas por la impecable IA del engine. En este caso, si elegimos jugar con las siete, una de ellas evolucionará en Lalande y nos estará esperando al llegar o bien, si otra raza lo hace antes, nos encontraremos con una alianza en nuestra contra o desembarcaremos en medio de la guerra como un tercer rival. Interesante posibilidad, sin lugar a dudas: lo mejor del producto.



Gráficos y animaciones mejoran el entorno de juego.

La Prueba del Tiempo

El otro cambio de relevancia es en el terreno estético. Los gráficos nuevos son exquisitos, generosos en animación tanto en los escenarios como con las unidades, que ahora podemos ver moviéndose y luchando por sí mismas. Cada escenario cuenta con sus propias unidades animadas, decenas de ellas, y un conjunto de sonidos de gran calidad. La música es excelente aunque no diferencia los modos de juego. Existe la opción multiplayer, y hay más cambios en la jugabilidad: por ejemplo, ya no es posible derribar un acorazado con un grupo de arqueros, por más experiencia que tengan; por otro lado, algunos viejos problemas se mantienen, como la falta de automatización de los Settlers, que aún no pueden discernir cuándo establecer las bases de una ciudad sin nuestra intervención. Hay desprolijidades en la interfaz que podrían haberse corregido. De todas maneras, falta esperar el arribo de Civilization III. Tal vez entonces veamos colmadas todas nuestras expectativas.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Es Civ 2 con renovadas variantes de juego.

LO QUE SI: Mapas múltiples por partida favorecen la jugabilidad, la cual se mantiene excelente. Nuevos gráficos animados. Opción multiplayer completa.

LO QUE NO: Renombrar el árbol tecnológico según el modo de juego es innecesario e irritante. No hay cambios de verdadera importancia en relación a Civ 2.

72%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Lemon Studios / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 600 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serial, LAN e Internet (Mplayer).

Braveheart

Sólo para valientes de corazón

Por Durgan A. Nallar

Los juegos basados en las licencias de películas suelen resultar ambigüos, rara vez logran capturar el espíritu original de su fuente de inspiración. Esta vez, en cambio, Red Lemon Studios no cometió el error de remedar el guión de Corazón Valiente, la potentísima película del actor australiano Mel Gibson; por el contrario, creó un juego estratégico basándose en los hechos ocurridos en la Escocia del siglo XIII, cuando el imperialismo inglés reclamó el territorio escocés para la Corona.

Braveheart sigue la tendencia actual de fin de milenio tratando de fundir géneros para crear un estilo de juego novedoso. Así como en el filme, el objetivo último es reunir a los diversos clanes escoceses en un ejército capaz de defenestrar a los invasores británicos. Para ello, tomando el rol de los líderes de cualquiera de los 16 clanes disponibles entre los 200 existentes, debemos administrar nuestra aldea como si estuviéramos ante un simulador de imperios, a la Civilization, cuidando los detalles necesarios para que el clan crezca y se haga fuerte, tanto económica como militarmente. El año es 1296 a.C. Cada clan tiene sus propias ventajas y desventajas, que deben ser canalizadas hacia la explotación de habilidades militares o diplomáticas. El clan de William Wallace, como en la película, ocupa un territorio pequeño pero fuerte, con guerreros bien disciplinados. Otro de los clanes declina toda diplomacia, por ejemplo.

Braveheart es, en primer lugar, un complejo juego de estrategia 2D, con muchas opciones, en el que la administración de recursos se lleva a cabo explorando y estableciendo tratados comerciales o la paz con los clanes vecinos. Debemos introducir espías en las aldeas cercanas, enviar caravanas por las rutas comerciales y cuidar de establecer un ejército para defendernos, para atacar y para saquear al enemigo común. El manejo y crecimiento de nuestra aldea se organiza por medio de una interface de íconos -no del todo intuitiva- que el tutorial del juego nos permite conocer en detalle, siempre y cuando sepamos suficiente inglés para entender. Algunos detalles dispares ponen un poco de color a la acción, como cuando nos enteramos de que un monstruo de cuello largo merodea el lago de Loch Ness...



La comodidad de combatir en polleras.

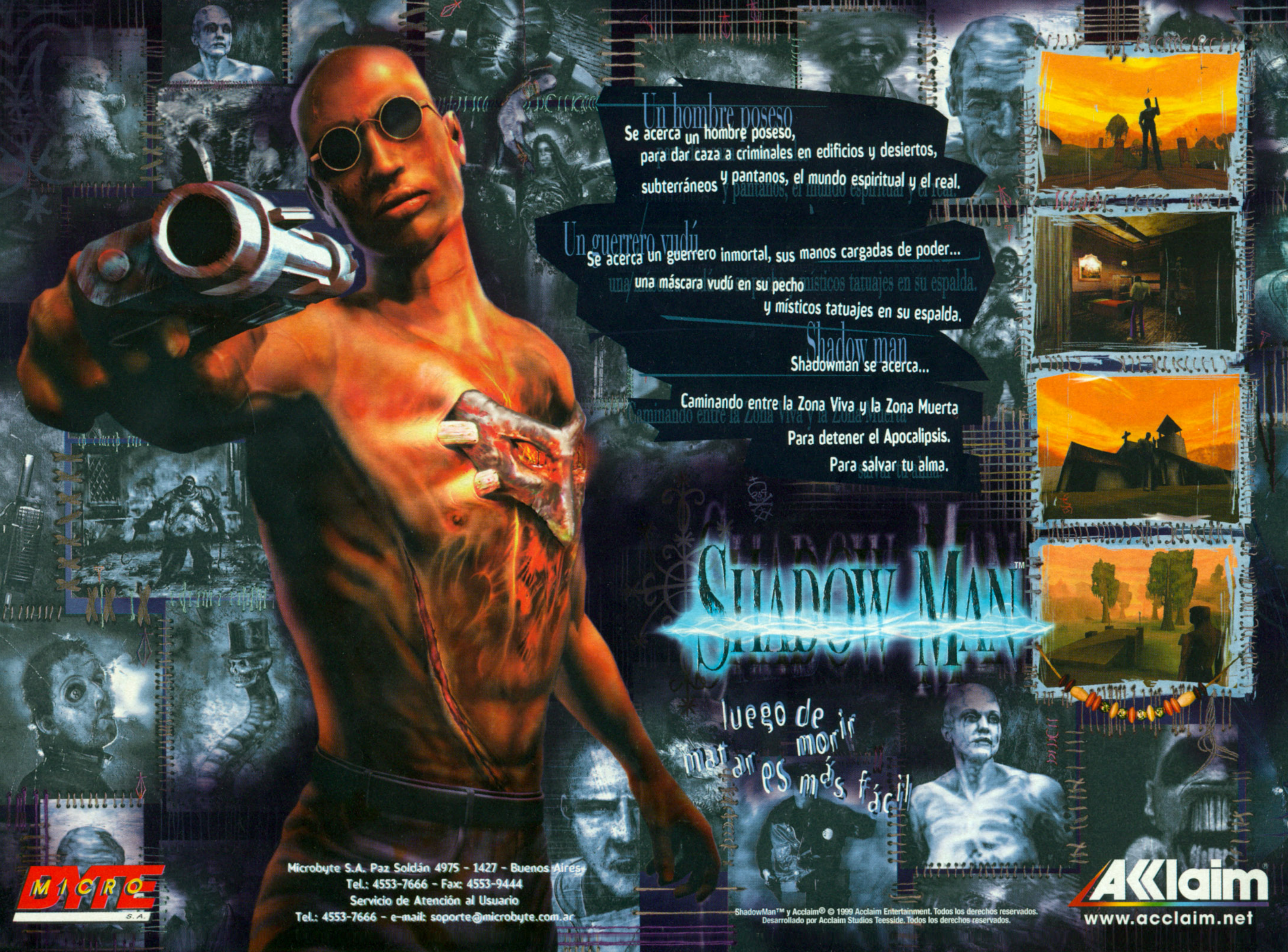
Siguiendo los lineamientos del filme, Braveheart presta mucha atención al combate, momento en el que el juego abandona la interface de administración y se convierte en un RTS completamente renderizado en 3D, similar a Myth. A partir de allí, dirigimos al ejército y a su líder mientras atacan a flechazos, golpes de espada o sobre sus caballos, en campo abierto, en las aldeas o cercando las fortificaciones británicas. Los modelos de los guerreros son de gran calidad, y las polleritas les quedan muy bien (bueno, no son polleras, diría un escocés; se llaman "tartan": se lo explicamos a Martín Varsano, pero se niega a usarlas). Los escenarios son extensos -una réplica exacta del territorio escocés lograda por imágenes satelitales- y reflejan la hora del día o de la noche con efectos de luminosidad ambiente y otros como lluvia, nieve o puestas de sol. Es posible hacer zoom y cambiar vistas de cámara a voluntad, inclusive podemos dirigir la batalla viendo con los ojos de cualquier unidad seleccionada.

Lamentablemente, Braveheart no llega a conformar del todo. El juego tarda demasiado para cambiar del engine 2D al 3D, y en éste último los combates no son todo lo entretenidos que deberían ser, principalmente porque las unidades son poco variadas. La mayor parte del juego se desarrolla en la interface de administración, que resulta complicada de aprender. Los requerimientos mínimos, por otra parte, se quedan cortos. El engine 3D no requiere aceleración por hardware, pero sin ella hay que tener por lo menos un Pentium III con 64 MB de RAM. ¡La instalación necesita 600 MB en nuestro exhausto disco rígido, y encima cada juego salvado ocupa entre 14 y 37 MB! Gibson no aparece excepto en los descuidados videos intermedios, así que, mujeres, abstenerse. Braveheart es disfrutable si se cuenta con un obstinado corazón de estratega, pero no ofrece la misma clase de acción sin respiro que el filme. X PC

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Histórico, pero no idéntico a Corazón Valiente.
LO QUE SI: Excelentes gráficos 3D. La mezcla de estilos es, al menos, interesante. Muy buena música.
LO QUE NO: Poco adictivo. Excesivos requerimientos de hardware.

54%


Un hombre poseso
Se acerca un hombre poseso,
para dar caza a criminales en edificios y desiertos,
subterráneos y pantanos, el mundo espiritual y el real.
Un guerrero vudú
Se acerca un guerrero inmortal, sus manos cargadas de poder...
una máscara vudú en su pecho
y místicos tatuajes en su espalda.
Shadow man
Shadowman se acerca...
Caminando entre la Zona Viva y la Zona Muerta
Para detener el Apocalipsis.
Para salvar tu alma.
SHADOW MAN™
luego de ir morir matar es más fácil
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
MICRO BYTE S.A.
ShadowMan™ y Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados.
Desarrollado por Acclaim Studios Teesside. Todos los derechos reservados.
Acclaim
www.acclaim.net

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Surreal Software, Inc. / Psygnosis Ltd. / Microbyte
INTERNET: www.drakan-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, 330 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía Internet o LAN.



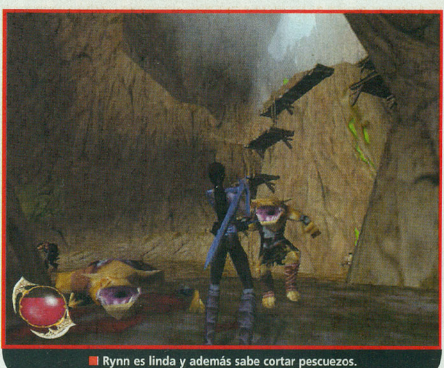
Drakan: Order of the Flame

La guerrera y el dragón en el cielo con diamantes

Por Durgan A. Nallar

Una joven compañía con asiento en Seattle, Surreal Software, produjo para la británica Psygnosis uno de los mejores arcades 3D en tercera persona del género. Drakan tiene algunas reminiscencias a Tomb Raider, pero éstas desaparecen tan pronto como comienza la aventura. La propuesta de Surreal consiste en guiar a una hermosa guerrera, Rynn, en busca de su pequeño hermano, raptado por una legión de monstruos que asolan el territorio. Su aldea ha sido arrasada y casi todos están muertos. Ahora, ella deberá emprender un largo viaje hacia la oscuridad. Un monje moribundo le indica recuperar un libro sagrado y llevarlo al templo. La antigua Orden de la Llama deberá ser devuelta a la vida, y el último dragón será despertado.

La historia de Drakan no es original ni profunda, pero cumple con la función de servir como sustento argumental de una aventura orientada en un ochenta por ciento a la acción y al combate. Muchos podrían comparar a Rynn con Lara Croft y a Drakan con Tomb Raider. Pero lo cierto es que poco tienen en común además de ser ambos arcades 3D en tercera persona. Rynn pasa buena parte de la aventura montada a lomos de Arokh, el dragón, y, al contrario que Lara, utiliza un sistema de combate mucho más interactivo y directo que el modo automático de la heroína profanadora de tumbas. Las comparaciones se terminan ahí... bueno, salvo cuando se miran de frente los impresionantes atributos físicos de ambas mujeres. Próximamente, XPC piensa organizar un certamen de belleza para decidir sobre esta cuestión tan delicada. ¡Quedan todos ustedes invitados!



Rynn es linda y además sabe cortar pescuezos.



RIOT Engine

Surreal se despachó en su primer producto con un engine verdaderamente alucinante. El motor es capaz de generar un paisaje extenso, exclusivamente vía Direct3D, diseñado con la intención de que pueda ser recorrido tanto a pie como volando en Arokh. La belleza de los escenarios corta el aliento, sobre todo si configuramos el engine para que trabaje a 32 bits de color y en alta resolución, utilizando alguna de las placas aceleradoras de video poseedoras del chip TNT2 o G400. De todas maneras, el engine trabaja muy bien con placas de segunda generación como Voodoo2 e incluso con Voodoo Graphics. En todos los casos el aspecto visual de Drakan es superior. El juego proporciona efectos climáticos como lluvia y nieve, y permite disminuir la cantidad de niebla para distinguir una mayor profundidad en el paisaje. La acción se desarrolla al aire libre o en ambientes cerrados como cavernas y pasadizos, y en ningún caso se aprecia una caída de rendimiento, ni siquiera cuando varios enemigos aparecen en pantalla al mismo tiempo. Las texturas son de gran calidad, lo cual ayuda a pasar por alto que los modelos de los personajes sean un tanto rústicos.



Surreal no mezquinó polígonos a la hora de crear a Rynn, al dragón -sobre todo- y a los demás personajes, cuya animación se encuentra entre las mejores del género. Los monstruos en particular tienen decenas de movimientos y, cuando caen muertos, ¡diablos que saben hacerlo con estilo! Un buen

golpe hará que sus cuerpecitos horribles salten en pedazos y, a pesar de que los fragmentos parecen simples cubos de carne, es posible llevarlos a las patadas por todo el nivel porque se trata de objetos interactivos. Algo similar ocurre con las flechas que Rynn dispara con su arco: quedan clavadas en sus víctimas aún después de muertos, y en ocasiones es posible recuperar unas cuantas. El complemento perfecto al engine viene a través de la magnífica ambientación sonora. Tanto de las voces y ruidos -piedras resbalando al vacío, dragones enemigos precipitándose en los ríos, rugidos bestiales, los gemidos de Rynn, y en especial el entrechocar de armas en el combate cuerpo a cuerpo- como la música adecuando su ritmo para cada momento de la acción, contribuyen a dar vida al escenario y motivan a continuar avanzando en las entrañas del juego. RIOT soporta sonido posicional bajo las normas A3D y EAX, para que podamos oír el chillido de un dragón asesino, arriba a nuestras espaldas, pero hemos notado que con la norma de Creative Labs, EAX, el engine tiende a colgar la máquina. Por lo tanto, hasta la próxima aparición del parche que solucionará éste y otros problemas, como la falta de rendimiento del multiplayer vía módem, recomendamos desactivar el sonido posicional para los usuarios de placas Sound Blaster Live!.

Rynn

El mejor control sobre Rynn se lleva a cabo mediante una combinación de mouse y teclado. Cuando no está montando a Arokh, la guerrera puede hacer movimientos acrobáticos como saltar a los lados o hacia atrás con un roll, para esquivar los ataques de sus enemigos. Puede nadar y escalar. Hay infinidad de armas de mano, algunas de las cuales Rynn lleva en su inventario, estilo RPG. Con ellas, lanza ataques a diestra y siniestra y puede bloquear un golpe directo, aunque igualmente perderá algo de salud en el proceso. Las armas -espadas, garrotes, hachas de guerra, arcos mágicos, etc.- tienen distinto alcance, velocidad y daño, y una duración limitada, que disminuye con cada golpe hasta romperse. Afortunadamente, hay armas por doquier y también unas (muy sensuales) armaduras que mejoran la resistencia de nuestra heroína. Todas las armas tienen dos tipos de ataque; el secundario, si es una espada de fuego, por ejemplo, libera el hechizo correspondiente, aunque en cantidad limitada; el arco dispone de una función de sniper, o zoom. Rynn puede luchar lanzando golpes directos, pero lo mejor es hacerlo con ayuda de los movimientos de ataque especiales: adelante, ataque produce un golpe de punta; adelante, atrás, ataque produce un giro de 180° para sorprender a los atacantes a su espalda; atrás, adelante, ataque obliga a Rynn a lanzar un golpe, girar en el aire y fintar de nuevo, su movimiento más efectivo.



Arokh

El dragón tiene una gran personalidad y una gran voz, que recuerda un poco a la que Sean Connery dobló para Dragonheart, y se deja montar gracias a que su alma ha sido encadenada a la de Rynn por medio del libro sagrado. Es el único sobreviviente de una ancestral batalla librada entre hombres y dragones, un ser poderoso. Volar con Arokh es fascinante. La sensación de desplazamiento por los aires es un logro de los muchachos de Surreal. Arokh se desplaza en todos los sentidos y puede ascender hasta las cimas de las montañas con Rynn cabalgándolo. Es hermoso verlo planear con las alas membranosas extendidas y temblando al viento. Aplausos. A todo aquél que sea apasionado de estos seres fantásticos, les recomendamos muy especialmente Drakan. Combatir con Arokh, además, es inigualable. El dragón arroja bolas de fuego y magníficas llamaradas que convierten a los Wartoks en antorchas aullantes. Arokh atacará con gas venenoso, hechizos de hielo y de electricidad a medida que nuevos poderes le sean concedidos. Dos orbes aparecen en los lados de la pantalla: uno muestra el nivel de salud de Arokh, que en este caso es el mismo para Rynn, porque sus almas se encuentran unidas; el segundo orbe indica la reserva de magia para los hechizos de Arokh. El disparo secundario consume mucha, pero se repone sola con el paso del tiempo. Así como Rynn puede curarse bebiendo pociones mágicas, también el dragón puede sanar alcanzando unos diamantes de luz que flotan en lo alto del cielo.

Rynn puede utilizar a Arokh como un caballo cuando se encuentra posado en tierra; también entonces puede atacar, y lo hará automáticamente si alguien se acerca a él o a Rynn. A veces ella debe abandonar a Arokh para entrar en cavernas donde el





dragón no cabe, y entonces ambos se despiden como buenos amigos. Y se saludarán al reencontrarse. Rynn puede llamarlo, silbando o pronunciando su nombre, y si el dragón puede acudir, lo hará de inmediato. El vínculo entre ambos personajes es estrecho, y eso se traduce en una mayor jugabilidad.

Jugando doble

Lamentablemente, no todo es perfecto en Drakan. Rynn deberá encontrar algunas llaves y sortear trampas: las típicas cuchillas, pozos, péndulos y plataformas móviles que requieren saltar en el instante justo. A veces esto agrega variedad al juego, a veces eso mismo termina cansando. No pifiarla es casi imposible. Por fortuna, el sistema de salvado es excelente y los tiempos de carga del juego son mínimos.

Los niveles son lineales, a propósito, con el fin de colocar el acento en la acción y no en la aventura. El mayor problema de Drakan reside en el manejo de cámara, que como en todos los juegos en tercera persona tiende a colocarse donde no debe. Y hubiera sido bueno que los humanos, Rynn incluida, pudieran expresar cambios faciales, de lo contrario las escenas intermedias no perderían calidad. Por otra parte, algunas cavernas resultan demasiado oscuras, tanto que por momentos la única luz proviene de los ojos de las malditas arañas que corren hacia nosotros por las paredes y el techo.

La IA es muy buena, con oponentes que resultan peligrosos desde el principio, y mejora a lo largo de los once niveles de Drakan, pero es una lástima que los enemigos sólo ataquen de a dos mientras los demás permanecen inmóviles. Sin embargo, la dificultad de los combates es bienvenida, ya que obliga al jugador a no descuidarse aunque se trate de luchar con un Wartok, el más "inofensivo" de los monstruos que pueblan el juego. Existen otros oponentes que Rynn simplemente debe ignorar. Es el caso de los inmensos monstruos que pueden agarrar a Rynn en un puño y arrojarla contra la pared. Las posibilidades de la guerrera residen en la velocidad y la agilidad, no en su fuerza. Por eso se trata de una mujer y no del típico guerrero que resuelve todo a lo bestia.

Drakan está repleto de scripts, o secuencias preprogramadas. Por ejemplo, al acercarnos con Rynn a un cementerio, podemos ver unos monstruos carroñeros cenando a nuestro vecino, o contemplar sorprendidos a un Wartok cuando se coloca de rodillas frente a un gigante, como rogando y, tras unos segundos, termina aplastado de un pisotón.

Sobre el final de juego nos enteraremos de que el causante de todo el alboroto, los raptos y las pillerías, es el hechicero Navaros, con quien deberemos enfrentarnos en un duelo final. Por desgracia, resulta demasiado sencillo vencerlo, y entonces el final no parece digno para la aventura que tanto costó recorrer. Esto se solucionará prontamente con un patch. Mientras tanto, Drakan es recomendable sobre todo para quienes les gustan los juegos tipo Tomb Raider. Difícilmente podría satisfacer a otra clase de jugador.



¡El inventario se maneja al estilo RPG!

Drakan en Multiplayer

Drakan brilla en el juego en solitario. El multiplayer, en cambio, no tiene la potencia necesaria para convertirse en una opción imprescindible, a pesar de la gran expectativa generada en torno al tema. De los tres modos de juego, solo dos resultan interesantes. El primero de los modos se lleva a cabo entre diferentes Rynns que combaten mano a mano. Todas corren a la misma velocidad y se parecen, a excepción de los distintos colores de sus vestimentas. Las armas son poderosas en extremo, por lo que gana el que golpea primero. El segundo modo es un combate aéreo entre dragones. Aquí la cosa se pone mucho más interesante. Los dragones vuelan en niveles especialmente preparados para ellos. Pueden esconderse en ciertos huecos y cavernas y buscar hechizos más poderosos. En el tercer modo, Master of the Dragon, los jugadores encarnan a Rynn (varias de ellas), y las reglas de melée se aplican como es normal, pero además existe un dragón en el nivel. En algún sitio se esconde un objeto llamado Soul Crystal, que los jugadores deben encontrar y poseer para llamar al dragón y montarlo. Hasta entonces, el reptil será hostil a cualquiera que se le acerque y atacará sin previo aviso. El jugador que monta el dragón se divierte de lo lindo rostizando a sus amiguitos, por lo menos hasta que alguien consiga bajarlos a tiros. A diferencia del juego en solitario, en multiplayer las vidas del jugador y el dragón no están unidas. El que consiga matar a cualquiera de los dos tomará posesión del dragón y éste recuperará toda su energía. Si en cambio por algún motivo el jinete se mata solo, el dragón regresará a su estado salvaje y el cristal deberá ser reposeído.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade en 3° persona, con lejanas reminiscencias a Tomb Raider, nos permite vivir las aventuras de una hermosa guerrera y un dragón ancestral.

LO QUE SI: Rynn y Arokh se complementan a la perfección. Los escenarios son de una belleza hipnótica. El sistema de combate introduce movimientos especiales y enfrentamientos que crecen en dificultad. La animación de los modelos 3D es de primera. Los efectos de sonido y la música complementan la excelente labor del engine.

LO QUE NO: Los enemigos sólo atacan en grupos de dos o tres. Algunos niveles son demasiado oscuros. A veces Rynn o Arokh se quedan atascados, o la cámara adopta una posición incorrecta. El multiplayer no impresiona.

78%

El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs

películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

películas.

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

películas.

¿Ah, pero Usted quieres ver películas, cierto?

¡Perfecto! El PC-DVD™ Encore 6x de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM, el cual sirve para correr sus aplicaciones de multimedia, instalaciones de software, CDs de música y cualquier otro formato CD. Y como el DVD almacena hasta 17-gigabytes (más de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar más acción de multimedia, sonido digital y video cristalino. ¡Pero el PC-DVD™ no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC! Con la resolución increible de su tarjeta decodificadora Dxr3™ para video MPEG2, usted disfrutará de una imagen inigualable. ¡Solamente falta relajarse y disfrutar de sus palomitas de maíz!





Adiciona el Desktop Theater 5.1, un sistema de Dolby® Digital Surround completo, tal como gozarías en una sala de cine.

Visite nuestro Website para más información.

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella

PROMEDIO
71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Synetic / THQ
INTERNET: www.thq.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet, TCP/IP.



Breakneck

¿Tiros o autos, tiros o autos? ¿Qué tal las dos cosas?

Por Juan Pablo Gariglio

Cuando la alegría de correr un auto a gran velocidad se combina con la inigualable posibilidad de llenar de plomo, minas, misiles o simplemente cohetazos, a todos los que intenten pasar a nuestra mascota mecánica de turno.

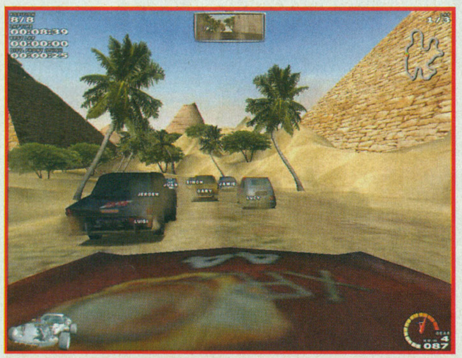
Digámoslo de esta forma, no hay adicto a la alegría de los arcades que no guste de los tiros (conocidos en círculos de innecesaria elegancia como disparos). También es cierto que muchos de los que disfrutan de la más violenta acción son amigos de los autos y por consiguiente, víctimas de una toma de decisión a la hora de elegir un juego. Correcto, he aquí el Breakneck, o la solución definitiva al molesto tic popularizado hace años por Carlitos Balá: el indeciso.



Los escenarios son bastante dignos, aunque la gente "papelito" no nos convence demasiado.

El pueblo quiere saber de qué se trata

¿Que de qué se trata este muñeco? Sencillo, carreras de autos y tiros. Un poco de Need for speed, otro poco de Interstate y listo, tenemos un juego digno. De movida podemos elegir entre 2 posibilidades: Arcade o Standard. En la primera alternativa no hay disparos, pero si carreras a full, mientras que en la segunda aparece el armamento y con él una parte importante de felicidad (y también de dificultad).



Durante el capítulo arcade, se aprenden los rudimentos básicos del juego (que en realidad no son tan básicos): sponsors (a mi criterio, un chiche innecesario), manejo, elección de autos -los hay a patadas y de diferentes clases; una pena que no se hayan conseguido las licencias oficiales para reproducir los nombres porque la variedad de modelos lo requería a muerte; para que se den una idea, hay desde kártings a colectivos pasando por fórmula 1, BMW's, fititos y Citroen 2 cv- y también se obtiene un primer chapuzón de lo que el juego ofrece: muy lindos gráficos, una cantidad de autos infernal (40 más o menos, aunque te parezca increíble), una característica de conducción sumamente arcade (pero no por eso aburrida o excesivamente simplona) y un sonido por demás agradable y también, superarcade.

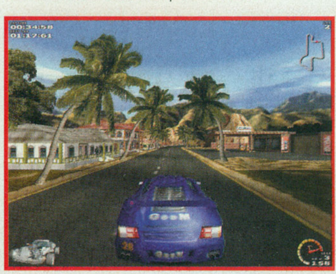
Obviamente se puede elegir entre correr single o multiplayer y tan obviamente como lo anterior se puede elegir entre correr carreras individuales o campeonato. Casi lo olvido, también se puede seleccionar el nombre de nuestro piloto y configurar al mismo físicamente para que se parezca a nosotros o a algún primo de esos que viven en Córdoba, viste.

Primera parada: El juego es bastante divertido y corre lindo en Internet. ¿Qué más? Ah, sí. Hay una especie de mecánico apestoso y animado (más apestoso que animado a decir verdad) entre menúes que no

para de hablar y dar consejos, es insoportable. Pero insistimos, el juego pinta lindo aunque la interface molesta un poco bastante.

El pueblo ya sabe de qué se trata y quiere jugar en serio

Ah, bueno. Si me apuran así nos mandamos al modo standard que nos trae sorpresas (armas a granel para destrozar a toda esta humanidad plagada de orates con apodos graciosos, aunque es mucho más probable que el fuego polvorinoso nos consuma a nosotros antes) y confirmaciones: el mecánico decididamente es un ejemplar de colección. Su voz nos atormenta sin piedad y su barba de tres días es casi tan desagradable como el trasero de un babuino sudafricano. Los menúes se empiezan a poner más incomprensibles todavía, con millones de opciones de juego, de créditos, de cositas que no nos interesan y con ventanas que salen del costado y de todas partes. Casi estamos a punto de implorar por la voz del mecánico. El juego, que parecía completo pero sencillo, se convierte en laberíntico hasta que uno finalmente llega a las pistas (que por cierto son muchas, variadas y con distintos suelos y climas).





Parada dos: Una vez en las carreras, nos encontramos ante un desafío estratégico más complejo que el que esperábamos. Tenemos que configurar las armas del auto con inteligencia y aún así, debemos ser dueños de una pericia importante para sobrevivir a un grupo de humungus que no hacen otra cosa más que destrozarnos. De todas formas, salir a matar en un Fitito es una experiencia invaluable.



La variedad de vehículos es sencillamente increíble.

Bandera a cuadros (¿o mejor una blanca?)

Bueno, este juego es como desconcertante. Si bien es muy divertido jugarlo en cualquiera de sus modos, ya sea solo o en red o como se les cante, es más bien complicado en sus menúes y de tan completo se pone medio denso. De cualquier manera, los fanáticos del género (autos, armas o ambos) lo encontrarán feliz y se sorprenderán por lo bien que corre en la Internet. ¿Qué más puedo decir? Que será mejor que no me los cruce en los caminos o los reduciré a nada. Aunque si por alguna razón me vencen, ja, entonces el sucio mecánico me vengará diciéndoles cosas al oído.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Autos y tiros, una combinación que viene convirtiéndose en género.
LO QUE SI: Que es sumamente entretenido y como dirían los españoles, adictivo. Los gráficos, sonido, cantidad de pistas y por sobre todo, cantidad y variedad de autos. Lo bien que corre en Internet y las combinaciones que se dan dentro del juego.
LO QUE NO: El mecánico hablador, los menúes, la cantidad exagerada de opciones, los menúes, el exceso de detalles inútiles en los menúes, los menúes, lo complicado de los menúes y salvo algunas cositas de los menúes, los menúes.

71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Acclaim / Microbyte
INTERNET: www.acclaim.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores vía LAN o Internet



Re-Volt

El sueño del pibe hecho realidad

■ Por Andrés Loguercio

Todos o casi todos cuando eramos niños, soñamos con poder tener en nuestras manos un auto a radio control, pero en la mayoría de los casos no siempre nos complacían, y casi siempre obteníamos (como consuelo) un pequeño autito con un mísero control, que lo único que le podiamos ordenar era que se moviera hacia adelante o hacia atrás, y ni hablar del cable de medio metro que nos hacía correr detrás del autito como si paseáramos a un perro apurado por llegar al primer árbol de la cuadra.

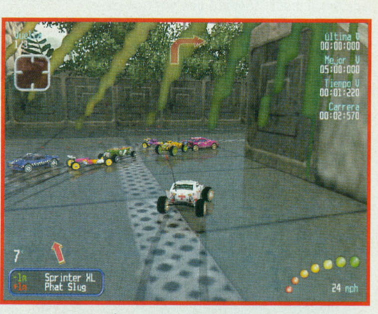
Bueno, para todos aquellos que les hubiera gustado manejar un auto eléctrico a radio control, la gente de Acclaim nos brinda un titulo llamado Re-volt, el cual nos ayudará a compensar los sueños que teníamos de chicos de tener el mejor RC en nuestras manos.

Las opciones

Lo primero que tendremos que hacer es seleccionar nuestro RC favorito. Para eso contamos con 8 autos, los que tendremos que sacar de sus respectivas cajas, como si estuvieramos en una tienda de hobbies comprando y eligiendo. Cada uno cuenta con diferentes alternativas las cuales influirán en el manejo. Una vez elegido el RC pasaremos a seleccionar nuestro terreno. En el comienzo contamos con solo cuatro disponibles, pudiendo llegar hasta un total de 13 escenarios, en los cuales recorreremos el interior de un jardín botánico, daremos vueltas por el famoso Titanic, pasando por supermercados, museos y jugueterías.

¡Tres, dos, uno, go!

Comenzamos la carrera. 7 contrincantes nos estarán esperando para tratar de vencer a toda costa. Para contrarestar la furia de nuestros oponentes, el juego brinda la opción de recoger pequeños rayos que se encuentran esparcidos a través de todo el circuito. Estos se pueden utilizar para obtener ciertos tipos de armas y de esa forma retrasar a nuestros oponentes; como por ejemplo cohetes que podremos disparar sobre nuestros competidores y hacerlos volar, pelotas de plomo que dejaremos en el camino para que alguno se las lleve por delante y pierda valiosos segundos. Al ganar cada escenario, vamos automaticamente habilitando uno nuevo, como asi también los autos que podremos elegir para competir, que se irán incrementando hasta poder elegir un total de 18.



Gráficos, física, música y demás...

Una de las cosas que sorprende en Re-volt son los excelentes gráficos. Los autos y los niveles están totalmente diseñados en 3D, con un excelente detalle del ambiente donde nos encontremos, como por ejemplo puertas de supermercado que se abren y se cierran, rampas, violentas bajadas, piletas, etc. Por otra parte la física proporcionada a los autos es algo increible: Cuando nuestro auto derrapa demasido vuelca automáticamente, y cuando pasamos por una huella en el camino se hace más inestable y difícil de manejar; además, si clavamos los frenos mientras doblamos podremos realizar un hermoso trompo en el camino.

Competencias especiales

Aquí tendremos que demostrar nuestra habilidad para conseguir todas la estrellas que se encuentran en el nivel. Para esto deberemos sortear rampas, enormes loops, y hasta la famosa olla que habitualmente se utiliza para praticar con los rollers. Al obtener todas podremos pasar a la siguiente prueba.

Por otro lado, el juego cuenta con un editor de niveles, para aquellos que consideren que los caminos del Re-volt ya no son un desafío. Pero lamentablemente ésta es la parte más pobre del juego. ¿Por qué? La sencilla razón es que las piezas para armar nuestro propio autódromo de RC son muy pocas, como asi tambien la imposibilidad de no poder elegir un escenario de fondo como los que proporciona el juego.

Multiplayer

Esta es otra característica destacable del juego, que nos permite jugar tanto en una red local como en internet o por módem, desafiando a todos nuestros amigos.

En definitiva

Re-volt es sin duda el líder en las simulaciones de autos RC, y además es una excelente opción para todos los amantes de este tipo de hobbies, a los cuales mantendrá unas cuantas horas sentados frente al monitor.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego (y el único) de autos RC.
LO QUE SI: Excelentes gráficos. La jugabilidad. La música.
LO QUE NO: Editor de niveles muy pobre.

87%

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crystal Dynamics / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.





Legacy of Kain: Soul Reaver

La venganza es el placer de los dioses... y de los vampiros

Por Martín Varsano

La envidia es uno de los pecados capitales más conocidos, y por supuesto más practicado entre los mortales. Y según pude ver en el Legacy of Kain: Soul Reaver (de ahora en adelante SR para abreviar), los vampiros, por más poderosos que sean, no están ajenos a caer en la tentación de cometerlo. ¿Cómo afecta esto al protagonista de este sensacional juego? Veamos....

Si yo no lo tengo, no lo tiene nadie

Kain, grosso vampiro protagonista del "Blood Omen", supo construir un imperio envidiable conocido como Nosgoth. Obviamente, el trabajo era muy pesado y por más poderoso que se sea, en muchas ocasiones se necesita la ayuda de gente en la cual se pueda confiar. Para este fin, Kain creó seis lugartenientes, para mantener la casa en orden. Estos vampiros fueron creciendo a la par de su amo, hasta que un día uno de ellos se cayó con una sorpresa que molestó de sobremanera a Kain: Raziel, uno de sus protegidos, había desarrollado una mutación que le brindó unas alas espléndidas. Tan formidables que Kain no pudo soportar la idea de que uno de sus seguidores tuviera "eso" que él no tenía, y no tuvo mejor idea que arrancarle los huesos de las mismas. Algo bastante doloroso para Raziel, y que se puede vislumbrar en el video de introducción, algo borroso como todos los videos de PC, pero atrapante como pocos.

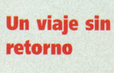
Luego de padecer semejante sufrimiento, Raziel es lanzado al abismo, en donde permanece una eternidad, hasta que un ente conocido como "The Elder" le ofrece la oportunidad de vengarse de su amo y sus hermanos, que permanecieron inmutables en el momento que Kain nos propinó la paliza. Semejante aventura no es para andar despreciándola, por cierto. Y además, después de tantos siglos de inactividad, nos va a venir bien un poco de ejercicio...



Raziel deberá enfrentarse a criaturas como Melchiah, su "hermano menor".

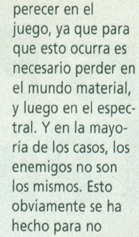
Un viaje sin retorno

Lo más complicado para mí en este momento es tratar de convencerlos de lo maravillosa que es la trama del SR sin contarles demasiado de qué se trata, porque estaría arruinando toda la diversión. Tomen entonces mi palabra de que el juego es una apasionante búsqueda (en 3D, por cierto) de unos cuantos poderes que nos ayudarán a destruir sin piedad a nuestros enemigos, en entornos góticos que tienen mucho que ver con la literatura de los vampiros, pero agregando un detalle que de por sí es muy innovador: En el momento que fuimos arrojados al abismo, nuestro cuerpo se "disolvió" como si lo hubieran agarrado los Granbies, y nuestro salvador nos dio la oportunidad de transitar por el mundo de los vivos y el de los muertos a nuestro piacere. Esto le da al SR una dimensión más amplia, ya que algunos de los acertijos en el juego -en las aventuras de Kain existe un 70% de puzzles lógicos y acertijos, y un 30% de pelea- será necesario pasar a la dimen-



sión "espectral" para avanzar en la historia. Igualmente las peleas (exceptuando las más importantes, con nuestros hermanos) son una mera excusa para poder obtener el alma de nuestros enemigos, alimento básico para la supervivencia de Raziel en ambos mundos.

Tal vez uno de los puntos criticables del SR es la incapacidad del juego de dejarnos en el mismo lugar después de salvar una partida, ya que al reiniciar el SR nos encontraremos irremediablemente en la sala de estar de "The Elder", pero los portales que se encuentran en la habitación siguiente permiten transportarnos a través de todo Nosgoth con relativa facilidad, y lo cierto es que sólo un descuidado puede



perecer en el juego, ya que para que esto ocurra es necesario perder en el mundo material, y luego en el espectral. Y en la mayoría de los casos, los enemigos no son los mismos. Esto obviamente se ha hecho para no entorpecer la tarea de exploración en el juego, y merece nuestro más sonoro aplauso.



Los escenarios del Soul Reaver son realmente cautivantes.

Qué hermosa catedral

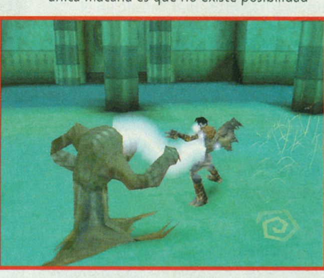
Como pueden apreciar en las imágenes, el juego posee unos gráficos espectaculares, muy similares a su par en la Playstation pero con una resolución infinitamente superior. Los efectos están muy bien realizados, y el diseño de los niveles merecería una nota aparte, ya que pocas veces se ha logrado producir esa sensación de encontrarse en un lugar tan antiguo y sagrado, que nuestro amigo piensa profanar inmediatamente.

Raziel contará con la ayuda de las más diversas armas y técnicas milenarias para acabar con los nosferatu: Llámese empalamiento, arrojarlos a la luz, al líquido elemento (al parecer le temen más al agua y al jabón que a las cruces), como también utilizar una amplia variedad de lanzas (nuestro amigo cuenta con una envidiable puntería), piedras, y por qué no, antorchas, para calcinar al más valiente vampiro en cuestión de segundos. Nuestros hermanos merecerán un tratamiento diferente, pero lo bueno es que la dificultad de acabar con ellos no radica en su "dureza", sino en encontrar el método apropiado para atacar su "punto débil", y de esta manera obtener ciertas habilidades, que a su vez nos darán la oportunidad de recorrer nuevas locaciones.



El sonido

Las voces del SR son sensacionales, la única macana es que no existe posibilidad



de colocar subtítulos, por lo que habrá que tener cierto conocimiento de inglés para entender lo que ocurre. Si tienen la suerte de eludir este obstáculo y disponen del tiempo suficiente para internarse en este apasionante mundo, no duden en saltar al abismo, porque ya saben, la facha es lo de menos...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade que combina inteligentemente el ingenio y la acción.
LO QUE SI: La historia. Los escenarios. La interface (¡qué fácil es ser Raziel). El sonido. Los gráficos. La ambientación, las incontables formas de acabar con los vampiros. Casi todo...
LO QUE NO: Lamentablemente no tiene subtítulos, por lo que hay que tener idea de inglés. El save no nos deja en el lugar en el que estábamos originalmente.

92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pin-ball games ltd
IMPORTA: CD MARKET
INTERNET: No hay información disponible
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma máquina

Avengers Pinball / Roswell Pinball

Hace frío, llueve y Sacoa queda a 6 cuadras

Por Sebastián Di Nardo

Una pequeña compañía independiente llamada Pin-Ball Games Ltd. nos da la oportunidad de jugar con flippers desde la comodidad de nuestro hogar con 2 particulares tableros. Uno basado en el extraño y cuestionado suceso de Roswell y el otro en la conocidísima serie Los Vengadores. Horas más tarde, con los dedos acalambrados y los ojos enrojecidos llegamos a la siguiente conclusión...

El día y la noche, pero no tan brillantes

Muchos de nosotros disfrutamos del delicioso arte del flipper lejos del ruidoso bochinche de un Sacoa o Playland, disfrutando con una sonrisa picarona, la hermosa posibilidad de estar jugando sentado y no tener que gastar descomunales sumas de dinero puliendo nuestras habilidades.

Fue así como descubrimos "alegrores" como Big Race USA, lejos la palabra mayor en simulaciones de Pinball. Como es de esperarse uno busca los mismos aciertos en los sucesores o competidores, e indefectiblemente vendrá la comparación. Pero antes de darles a conocer el veredicto, vamos a los hechos mis amigos.

A pesar de ser 2 tableros de la misma empresa, la notable superioridad gráfica de Roswell aplasta con facilidad al de Avengers. Mientras que el primero nos deja gozar colores de 16 bits (miles de colores) y de una forma de juego agradable y pausada, el segundo profesa tener la misma calidad de color pero su aspecto es dudoso y su metodología de juego es rápida y confusa.



En el caso de Roswell uno puede después de un tiempo de juego entender la métrica del tablero, pero lo más importante de todo es que la física está perfectamente representada por la bola. Tiene la velocidad que debe de tener según el golpe y el declive de la mesa, y responde a nuestras torpes y tímidas sacudidas al primer intento de escape por los laterales. El multiball es un poco confuso por la cantidad de bolas en juego pero es divertido, y si bien no es el mejor pinball que hemos visto, es recomendable para pasar un buen rato con algún amiguete.



Ahora, Avengers parece ser la antítesis de todo lo bueno logrado por Roswell. Un extraño diseño de tablero no solamente nos confunde a la hora de intentar aprender el reglamento sino que tambien dificulta un buen resultado hasta en el jugador más experimentado. Pero lo peor de todo es que la física parece haber sido dejada de lado en este caso. La bola parece tener un comportamiento propio y responde extrañamente a algunos de nuestros golpes, por momentos acelera su marcha transformándose en un bólido imparable cuyo destino final generalmente es el inmenso espacio que hay entre nuestras dos paletas o flippers. ¿El resultado? Frustración, mucha frustración y ganas de patear las patas de un flipper que desgraciadamente no está frente a nosotros.

¿El veredicto final?

Si nunca compraste ningún juego de flippers y querés empezar ahora, comenzá por Big Race USA que es lo mejorcito que hay por el momento. Si sos un fan de estos juegos y ya tenés el BRUSA, podés aventurarte con el Roswell que es aceptable gráficamente y puede llegar a ser entretenido para jugar solo o con tus amigos, ahora si sos kamikazee o sadomasoquista, si te gusta el dolor de jugar a algo gráficamente poco agradable y con problemas gravitatorios podés intentar el Avengers. Te regalo mi bola extra.

XTREME PC EL PROMEDIO

Roswell	Avengers
70%	49%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ComputerHouse AB / Strategy First
INTERNET: www.strategyfirst.com/clans.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 120 MHz, 32 MB RAM, 250 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores vía LAN e Internet



Clans

Dícese del ruido que produce el CD (y la cajita) de este juego al ser lanzados contra una pared de yeso



Por Rodrigo Peláez

Una vez más (y van...) otro clon barato del Diablo intentará seducirnos con sus espejitos de colores... ¡justamente a nosotros!, que somos conquistadores experimentados en el arte de masticar indios en el desayuno.

La cosa va más o menos así: un reino mágico, 4 clanes que lo habitan (bárbaros, guerreros, elfos y enanos) y un demonio malico que se divierte cizañando por el condado para que todos los peleles anteriormente nombrados se vapuleen entre sí. Pero vayamos más allá: los clanes se avivan de la sucia treta, exilian al cornudo y viven en paz durante unos cuantos años hasta que el satánico muchachito vuelve a hacer de las suyas, desatando toda serie de porquerías en la comarca; por lo cual, deberemos elegir a un representante de alguna de las cuatro razas para hacerse cargo del "trabajito", o sea, matar al villano de la película (¿dónde escuché eso antes?).

Eso fue, mis estimados amantes/adictos/enfermos de los juegos de rol, un acabado resumen del argumento del Clans; pero la cosa no queda ahí.

Amigos, pulan sus armaduras y afilen sus espadas porque nos vamos de paseo por las tétricas campiñas de este nuevo hijo ilegítimo (y van...) del Diablo. Como les conté antes, en el juego del día de hoy podremos escoger al guerrero Alaric, de noble familia y con habilidades tanto para el manejo de la espada como para la magia; si preferimos en cambio al clan bárbaro, nuestro niño mimado será Gard Stoneskin (un capo con las armas pero un pelín con las artes ocultas). No olvidemos a Leayandor el elfo, amante de la hechicería quien, cual jedi medieval, desdeña el uso del metal afilado como único medio para decapitar enemigos o, en todo caso, amputarlos. ¡Ah!, y por último tenemos a Thorfinn el enano (el hermano de ese gnomo barbudo que peleaba en el Golden Axe).

Cada uno de estos muñecos tiene mayores talentos que los otros en áreas específicas (fuerza, agilidad, magia, etc.). Lamentablemente la elección se queda ahí, sin ofrecernos algo que no hallamos visto antes (hubiese sido lindo poder customizar algunas cositas como las armas o las pociones).

Un lindo detalle a destacar es que podemos lanzar unos dados para intentar mejorar los atributos de nuestro "elegido" (claro que el tiro nos puede salir por la culata, aunque tenemos ilimitados lanzamientos).

Y colorín colorado, este cuento está acabado

No hay scroll. No hay. Repito: no-hay-scroll. Para pasar de una pantalla a otra deberemos clickear con el mouse en unas apestosas flechitas rojas situadas en las posibles salidas (y deberemos ser EXACTOS, nada de clickear cerquita); en pocas palabras: de terror.

¿Las armas?: tenemos un hacha, una espada (olvídense de lanzas o arco y flecha) y cinco hechizos diferentes (lo siento, pero sólo son cinco así que a llorarle a Strategy First). La magia por su lado no es nada del otro mundo: rayos, bolas de fuego (lo de siempre bah) con excepción del hechizo de "confusión" que deberían verlo ustedes mismos para darme su opinión. Resumiendo: las armas no son malas, son pocas; y después de habernos pasado unas cuantas horas delante del monitor batallando contra hordas de inadaptados, la falta de variedad termina por caernos como una maldición que hace parecer a la del demonio exiliado como las cosquillas que podría prodigarnos un manco.

Los gráficos son parientes cercanos de las armas: están bien, son correctos, pero no descollan y pueden verse sin 3Dfx; una lástima tomando en cuenta la simplicidad general del juego.

Donde hay espinas, a veces hay algunas rosas; y las rosas del Clans son más puzzles de los que uno puede suponer al comenzar la aventura (algunos simples, otros no tanto) y soporte para LAN e Internet (cuatro jugadores, cada uno por su lado y claro, el bienamado modo cooperativo) para intentar borrar de una buena vez y para siempre al demonio malico de la faz de la tierra.

Bueno, eso es todo lo que tengo para contarles, me gustaría agregar más, pero los muchachos de ComputerHouse AB no me dieron mucha letra que digamos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El Diablo después de tomar la primera comunión. En otras palabras: una empanada de humita.
LO QUE SI: Los gráficos y la ambientación (de a ratos). La sencilla interface (apta para los que gustan de las cosas simples).
LO QUE NO: Y el scroll ¿se lo comieron los duendes? La sencilla interface (no apta para los que gustan de las cosas elaboradas). Después de probarlo sólo nos queda esa horrible sensación de que podríamos estar aprovechando mejor nuestro preciado tiempo y nuestro preciado disco rígido.

50%



PROMEDIO **91%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Looking Glass / Irrational Games / EA / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98, 200 MB de espacio en el disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO X XTREME

System Shock 2

En el espacio podemos encontrar el terror más escalofriante

Por Martín Varsano

Han pasado 42 años desde el desastre en Citadel Station. Y pensar que todo ocurrió debido a la negligencia de los humanos, que dejaron en manos de una computadora sicótica (llamada SHODAN) el poder para cometer una masacre. Las cosas han cambiado desde entonces. Los gobiernos de la Tierra han formado una nueva entidad llamada UND (United Nations Dominate) y las cosas marchan de manera impecable.

¿o no?

Un nuevo destino

En el System Shock 2 (SS2), la historia retoma el hilo de su predecesor, en el mismo lugar en el espacio, pero varios años después. Una nueva nave, la Von Braun, está siendo construida, y la misma tiene la capacidad de viajar a velocidades mayores a la luz. Este chiche de TriOptimum (también responsables de SHODAN) tiene planeado realizar un viaje más allá del sistema solar. Pero la Von Braun no viajará sola, ya que la Rickenbacker proveerá al viaje de la seguridad necesaria.

No bien comienza el juego, recibiremos un mensaje del sistema Tau Ceti, más allá del área explorada por el hombre. Obviamente estaremos asignados a la nave para descubrir qué está enviando la señal, y si se puede establecer algún tipo de contacto con los emisores.







Para triunfar al SS2 habrá que conocer a la perfección la interface.

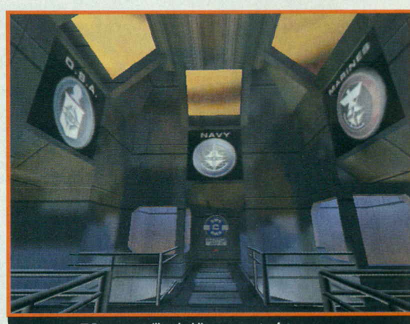


RPG + Acción

Para los que no hayan tenido oportunidad de probar el juego original, cabe aclarar que el SS2 es una perfecta mixtura entre un juego de rol y uno de acción en primera persona. Esto ha permitido a los diseñadores incorporar la posibilidad de elegir a nuestro personaje entre tres ramas de servicio: Marines, Armada y OSA, que se especializa en los poderes de la mente. Luego de haber elegido nuestra carrera, una serie de misiones nos permitirán modificar los atributos de nuestro personaje, y estaremos listos para la aventura.

Lo importante a través del juego es utilizar sabiamente los módulos cibernéticos, que permiten los upgrades de nuestras habilidades (una forma elegante de subir de nivel). Hago hincapié en este punto, ya que hay que tener en cuenta que los módulos no sobran, por lo que será mejor especializarse en pocas categorías, y de esa forma no malgastaremos los upgrades haciéndonos unos conocedores de todo, pero expertos en nada.

Nuestros primeros pasos en la nave nos permitirán ir explorando los comandos, menúes e interfaces, que lamentablemente son muchos pero se aprenden rápidamente,



En estos pasillos decidiremos nuestra futura carrera.



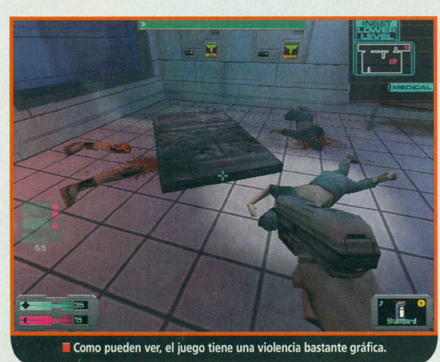
sin necesidad de anotar ningún dato ya que todo lo necesario se encuentra en nuestra PDA, una agenda símil Palm Pilot.

Por el otro lado, también nos iremos habituando a los controles para movernos libremente por la zona y al manejo de diversas armas, que serán muy útiles a la hora de desembarazarnos de las más repugnantes criaturas que hayan habitado alguna vez el espacio exterior.

Pichón de Ripley

Una de las características que mejor definen al SS2 con respecto a el resto de los juegos de acción en primera persona, es que primeramente no tiene ningún sentido ir a lo loco disparando como si se nos fuera la vida en cada bala, sino que la mezcla con un juego de rol hace necesario investigar los acontecimientos y diferentes locaciones antes de tomar una desición equivocada.

Y en la exploración, amigos míos, encontrarán ustedes al igual que yo momentos de innegable tensión frente a los monitores, ya que sin duda el SS2 es uno de los juegos que ha conseguido sacarme de mis cabales por su atmósfera "angustiante", sintiendo que a cada paso algo nos puede saltar de un corredor, deteniendo nuestro corazón para siempre. Si no me creen, apaguen las luces del cuarto, enchúfense un par de auriculares en el bocho y después me cuentan.



Como pueden ver, el juego tiene una violencia bastante gráfica.

Por otro lado, si tenemos la desgracia de encontrarnos con algún habitante de la nave, podremos comprobar en carne propia la avezada inteligencia artificial con la que cuenta el juego, y en muchas ocasiones veremos nuestros talones golpeándonos el trasero mientras corremos alocadamente por un pasillo, esperando no encontrarnos con algo peor al final del mismo.

Un festín para los ojos

El System Shock 2 utiliza una versión mejorada del engine del Thief: The Dark Project, pudiéndonos maravillar con la correcta ambientación de los majestuosos niveles que componen nuestra aventura. Ni que hablar del diseño de las criaturas que encontraremos a bordo. No quiero contarles demasiado para no arruinarles la diversión, pero con sólo recordar a los zombies y sus lastimosos gritos mientras nos corren con una escopeta en la mano, el sudor frío corre por mi nuca. Ni hablar de las "apariciones" provocadas por los implantes cibernéticos, que nos hacen soltar hasta el mouse (o en muchas ocasiones disparar como un condenado). Una montaña rusa de sensaciones, ¡lectores!

Dave, creo no poder hacer esto...

Lamentablemente no todo son rosas en el mundo del SS2, y cabe comentar ciertos problemillas (que se solucionan con un patch que se encuentra en el CD de este mes). Para comenzar el juego es inmensamente difícil, por lo que habrá que ser testarudo y presionar "Alt+L" hasta el hartazgo. Por el otro lado la munición es escasa, y las armas tienen una tendencia a romperse que hace pensar en una mano de obra taiwanesa barata. Por último, el juego no tiene soporte para varios jugadores. De todas formas hay que tener en cuenta que el patch ya está disponible, por lo que varios de estos pro-blemas se han solucionado y la cosa ahora parece más razonable.

Así que ya saben, muchachos, intérnense en esta nave a la sozobra, y prepárense para enfrentarse a cosas que les harán mojar la cama durante varias noches.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de uno de los juegos más innovadores de todos los tiempos.
LO QUE SI: La ambientación (¡brrrrl). El sonido. Los efectos. El diseño de los niveles y las criaturas. La inteligencia artificial de nuestros enemigos, y por supuesto, la historia.
LO QUE NO: El juego es bastante difícil aún en el nivel de dificultad más bajo. No tiene soporte Multiplayer. Las municiones escasean durante el juego, inversamente proporcional a la cantidad de enemigos que encontramos en todos los niveles.

91%

Shadow Man



COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Acclaim Entertainment / Microbyte
INTERNET: www.acclaim.net/games/shadowman/index.html
CATEGORIA: Aventuras / RPG
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz , 32MB RAM, 350 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98





Acclaim nos da una de las sorpresas del año, lanzando un juego cuyo origen es un oscuro y tétrico cómic para adultos. Después de casi 3 años de producción Shadow Man llega a nuestras pantallas sorprendiéndonos con una espeluznante historia y un clima asfixiante. ¿El resultado? Una hemorragia de terror que erizará los pelos de nuestras partes privadas.



Nuestro primer contacto con Shadow Man fue durante la E3 98´ donde un tímido video nos mostraba el gigantesco pero por aquel entonces desconocido potencial del nuevo producto de Acclaim, una aventura 3d con perspectiva en tercera persona. Como siempre sucede en el mundo de los videojuegos un cono de silencio envolvió a esta aventura, hasta hace unos meses. Acclaim colocó en internet una demo jugable y Shadow Man estaba a punto de revelarnos su secreto.

La primera sensación al internarnos en el extraño y bizarro mundo de Mike LeRoi fue de frustración frente a la tremenda inmensidad de los escenarios, cargados con una enorme cuota de horror y oscuridad. Pero a medida que nos internamos en la historia, el juego se hace más y más adictivo. Los sobresaltos y los gritos, los ruidos de las cadenas y las bestias sedientas de sangre evitaban que nuestras atónitas miradas se separaran de la pantalla. El miedo se transformó en una adicción y Shadow Man es el remedio.

¿Quién es Shadow Man?

Nuestro héroe nació de las páginas de un cómic y nos cuenta la historia de Mike LeRoi un estudiante de letras de Nueva Orleans, que cayó bajo la tentación de la pereza. Abandonó sus estudios y despilfarró sus ahorros en bebidas, juego y una vida desenfrenada. Mientras tanto guardaba las apariencias frente a su familia haciéndoles creer que continuaba con sus brillantes estudios. Comenzó a trabajar como taxista en Chicago hasta que un día uno de sus pasajeros fue asesinado por un grupo de mafiosos dejando en el asiento trasero de su vehículo $20.000.

Mike tomó el dinero para pagar una operación que necesitaba su hermanito Luke. Desafortunadamente la mafia comenzó a perseguirlo obligándolo a buscar ayuda de una sacerdotiza vudú llamada Bokor, para protegerlo. El plan funcionó hasta que la mafia decidió cobrar su deuda destrozando a balazos el auto en que viajaba Mike con toda su familia, aca-

bando con la vida de sus padres y de su amado hermanito Luke. De alguna manera él sobrevivió.

Después de recuperarse de sus fatales heridas nuestro héroe habia perdido por completo la memoria, y fue convertido en asesino a sueldo por la sacerdotiza. Hasta que un día Mama Nettie, otra sacerdotiza vudú cuyos poderes estaban desapareciendo irrumpió en el bar donde él se ocultaba y utilizó sus poderes restantes para implantarle en el pecho la Máscara de las Sombras. Un poderoso artefacto vudú que lo transformó en un poderosísimo guerrero cuya misión sería la de caminar entre el mundo de los vivos y el de los muertos, para librarnos de sus amenazas. Mama Nettie eliminó a Bokor dejando a Mike como propietario del bar. Pero lo peor fue recuperar su memoria, cuyos recuerdos lo atormentarán por siempre. La única opción de Mike para purgar su culpa y acabar con el hechizo de Nettie era obedecerla.



El regreso de los muertos vivos

Al comenzar nuestra aventura los primeros secretos se revelan ante nuestra atónita mirada. Shadow Man responde a un llamado de Nettie con el objetivo de detener la profecía del apocalipsis. Un grupo llamado Legion, integrado por implacables asesinos seriales, se ha reunido en el Asylum (lugar a donde van los espíritus condenados por sus pecados) con el objetivo de reunir a las almas oscuras (dark souls) y abrir un portal entre nuestro mundo y el de los muertos para acabar con la humanidad. Nuestra misión será la de recolectar las dark souls para incrementar nuestros poderes y poder enfrentarnos a Legion. Hasta aquí puede sonarles fácil, pero puedo asegurarles que semejante tarea es una verdadera pesadilla, que nos quitará horas y horas de sueño. Apagen la luz y sumérganse en el mundo de Shadow Man.

Bienvenidos a la morgue del Dr. Picor

Para que un juego tenga lo "necesario" para propocionarnos largas e interminables horas de diversión debe cumplir con ciertos requisitos, Shadow Man cumple casi a la perfección con cada uno de ellos. Tomen el bisturí y prepárense para una autopsia a fondo.

Gráficamente Acclaim ha creado una de las más grandes y titánicas obras, un inmenso y tétrico mundo, donde el odio y la sangre son moneda corriente mientras los líderes del mundo de la oscuridad intentan llevar a cabo su malvado plan. El ingenioso diseño de los niveles nos lleva a traves de gigantescas catedrales, templos poblados de trampas mortales y oscuras cavernas pobladas de bestias carniceras y devoradoras de almas.

El cielo repleto de pesadas y plomizas nubes se mueve como un presagio maligno sobre nuestras cabezas, mientras nuestros pies se mojan con la sangre que proviene de pequeñas cascadas. Las paredes de ladrillos avejentados y el metal oxidado nos quitan la respiración en lugares cerrados, mientras corremos alocadamente por los pasillos repletos de rastros de sangre, esperando ser arrastrados por alguna bestia a un horrible final. El terror se encuentra a cada vuelta, en cada recodo y nuestra única esperanza es la de alcanzar aquella bola roja y resplandeciente que nos dará una pequeña dosis de energía. Resumiendo, este juego es capaz de arrancar los ojos de sus cuencas mientras le pedimos a un amigo que por favor levante nuestra mandíbula del piso sin pisar los





Podríamos decir: "¡feliiiz, si los enemigos no son demasiado complicados esto es pan comido!". ERROR, nunca escupas para arriba mi amigo porque te caerá en el ojo. Y eso fue lo que a mi me paso. Al principio uno se confía porque los enemigos no presentan una verdadera amenaza, pero a medida que vamos avanzando se complica cada vez más. Si bien las pequeñas bestias no son muy ágiles y mastican gran parte de los balazos que les propinamos, son bastante resistentes y dañinos. Peor aún, con mucha frecuencia tenemos que volver a lugares por los que ya transitamos para abrir puertas que antes no podíamos, y para nuestra sorpresa no sólo reaparecen los enemigos que ya habíamos liquidado sino que duplican su número. Más de una vez nos veremos convertidos en una fétida masa de carne sin vida a manos de nuestras adorables y ¿torpes? criaturas.

Afortunadamente, Shadow Man dispone de un pequeño arsenal para defenderse y de algunos elementos que forman parte de la profecía y que serán de suma utilidad.

El arma de cabecera es una pistola Desert Eagle, que dispara balas en el mundo de los vivos y en el de los muertos, energía capaz de convertir en pulpa a los no-muertos, las municiones son ilimitadas y en el segundo caso aumenta el poder de fuego a medida que aumenta el nivel de nuestro poder.

Tenemos también una batería de armas de fuego, cuyas municiones son limitadas y pueden ser recolectadas destruyendo barriles o cajas: escopeta, MP-909 y 0.9-SMG.

A medida que vamos recorriendo el mundo de los muertos encontramos una serie de elementos que pertenecen a la profecía, sin los cuales no podríamos salir victoriosos:



- La profecía: Una serie de escritos que detalla lo predicho de los antiguos, acompañada de unas cartas al estilo tarot que cuentan la historia.
- Los Gad: marcas especiales en forma de tatuajes que le dan a Shadow Man la habilidad de tocar el fuego, caminar sobre él y nadar en la lava. Pueden ser encontrados en

cachos de cerebro que chorrearon de nuestras orejas. Si amigos, asi de hermoso.

Generalmente una obra no está del todo completa si el sonido y la música no la acompañan. Y déjenme decirles que éste es lejos el punto más fuerte e inquietante de Shadow Man. Podemos escuchar los latidos de un corazón al acercarnos a una de las almas oscuras, o sentir una canción de cuna con llantos y risas de niños capaces de congelar la sangre del hombre llama de los cuatro fantásticos. La música acompaña con oscuras melodías que se escuchan en momentos claves del juego, contribuyendo a que el jugador se sienta absorbido por el mundo de los muertos. Los efectos de sonido son lejos los mejores y más espeluznantes que haya escuchado hasta ahora, con una fabulosa sensación 3d a pesar de no soportar EAX y A3D. Un consejo, a quienes jueguen con auriculares, pongan una pelela debajo de la silla.

No contaban con mi ¿astucia?

La inteligencia artificial de las bestias asesinas que acechan en la oscuridad, no es demasiada aguda pero cumple con su cometido. Quizás no sean inteligentes pero tienen una pequeña cuota de austucia y con eso es suficiente.

Basicamente tienen 2 comportamientos distintos. O son de mucha resistencia física, van al choque y se llevan todo por delante (incluyéndonos a nosotros), o nos disparan cómodamente a la distancia evitando nuestros disparos y los encuentros frontales (pájaros, guardianas del fuego y francotiradores).

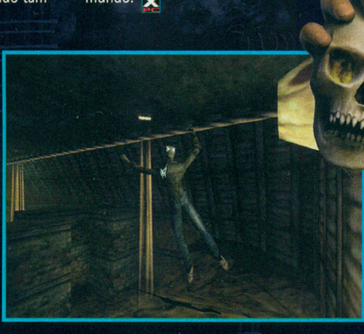
Pero todos sabemos que en sus pequeñas cabecitas virtuales sólo hay una idea, ver a Shadow Man y destruirlo.



Templos activando mecanismos realmente difíciles de encontrar.

- Poigne: son unas muñequeras en forma de garra que permiten que nuestro héroe trepe las cascadas de sangre en el mundo de los muertos.
- Asson: un bastón vudú que dispara llamas.
- Baton: una lanza que dispara fuego y puede transportarnos a otros lugares si es usada en el lugar correcto.
- Flambeau: Una especie de antorcha que se alimenta de nuestra energía vudú, puede ser usada para iluminar un lugar o para quemar a corta distancia a nuestros adversarios.
- Marteau: Una mandíbula mágica que también extrae su poder de nuestra energía vudú, y que emite llamaradas al golpear sobre cualquier superficie. Puede ser usada para abrir lugares secretos golpeando tambores.
- Calabash: Activa poderosas cargas explosivas que pueden ser usadas para volar unos extraños baldosones con marcas en su superficie.
- Enseigne: un pequeño pero poderoso escudo vudú, muy útil para evitar ataques enemigos.

Estos son sólo algunos elementos que podemos encontrar en nuestro camino, unos indispensables, otros no. Aún asi estén atentos, porque la falta de artefactos como la "Llave de Ingeniero" puede estancarnos en un lugar durante siglos.





Y entonces... ¿le hago mimos a mi novia o juego al Shadow Man?

Shadow Man es una de esas aventuras que tiene lo mejor de cada juego.

- Es un Tomb Raider oscuro, tétrico, atrapante y adictivo.
- Es una aventura gráfica con un guión increíble.
- Es un RPG con niveles de habilidad en el personaje, que se van incrementando a medida que avanzamos en el juego y la historia.

El diseño de niveles es sublime, las texturas asombrosas, y el sonido muchachos, les va a erizar la piel. Por si todavía les queda alguna duda, estamos ante un juego de proporciones bíblicas. Pero tengo que hacerles una pequeña advertencia, solo es para gente que resiste fuertes emociones y que es paciente. Es un juego al que hay que dedicarle tiempo y paciencia, pero una vez que la historia nos envuelve es imposible despegarse de la pantalla. Hace 5 días que no me baño, mi perro se meo en la alfombra, la jaula de mi hamster apesta y mi novia se queja de que no le doy pelota, sólo quiero jugar Shadow Man. En pocas palabras MUY, MUY adictivo. La gente piensa que estás loco, que jugar tanto te va a hacer mal, pero ellos no entienden...lo que significa salvar al mundo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura tétrica y oscura.
LO QUE SI: El diseño de los niveles. Los efectos visuales. El sonido. La música, y gracias a dios: el juego viene con un mapa.
LO QUE NO: Sólo apto para personas con buena memoria y nervios de acero.

93%

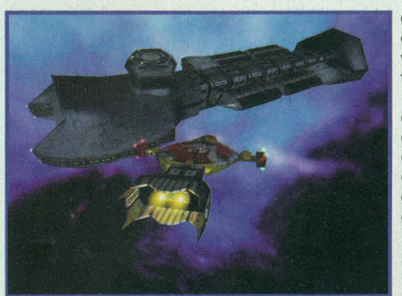
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Particle Systems / Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 6x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible



Independence War Deluxe: Defiance

Un nuevo punto de vista para todo un clásico



Por Santiago Videla

Pese a que se hizo esperar un poco más de la cuenta, finalmente salió a la venta la tan esperada expansión oficial para Independence War, uno de los mejores simuladores de combate espacial que se han hecho hasta el momento.

La nueva cara de Independence War

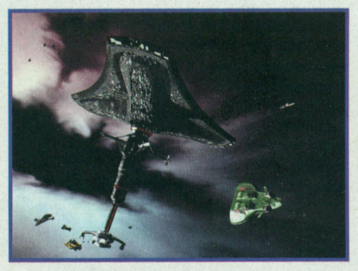
I-War Deluxe es la primera expansión oficial hecha para Independence War y tal vez una de las características más interesantes que tiene es que en lugar de continuar con la historia a partir de lo que fue el final de la versión original, lo que hace es darnos la posibilidad de seguir todo lo sucedido anteriormente, pero jugando del lado de los rebeldes (Indies) que antes teníamos que combatir.

En esta ocasión vamos a estar al mando de una nave muy similar a la que piloteabamos antes, pero con la diferencia de que ahora va a estar luciendo esas pinturas e insignias tipo "grafitti", tan características de los rebeldes y en algunas ocasiones vamos a tener la oportunidad de vivir eventos que fueron decisivos en la campaña anterior, pero vistos desde el otro bando.

Además de esta nueva campaña, I-War Deluxe introduce una serie de importantes mejoras en cuanto al funcionamiento del juego y especialmente en cuanto a su jugabilidad, que de seguro todos sus fanáticos sabrán apreciar.

Uno de los agregados más importantes que tiene esta expansión es que a medida que vamos cumpliendo los distintos objetivos de cada misión, el juego va grabando automáticamente nuestra posición y en caso de que nos destruyan o que no logremos cumplirlos, vamos a tener la posibilidad de retomar la misión desde el último objetivo que cumplimos correctamente y de ese modo no será necesario repetir todo desde el principio, cosa que en las misiones más avanzadas hubiese sido muy frustrante.

Por otra parte ahora también tendremos la posibilidad de seleccionar diferentes configuraciones para el armamento que vamos a usar, cosa que además de facilitarnos un poco las cosas, nos permite encarar cada misión de varias formas diferentes.



Como último agregado importante, I-War Deluxe incluye un nuevo comando que nos permite hacer un "zoom" con cualquier tipo de arma, tal y como se tratara de una mira telescópica, que nos servirá para apuntar a grandes distancias con mayor precisión.

Al igual que antes, las misiones de esta nueva campaña tienen un diseño realmente impecable y además de sorprendernos a cada rato, están acompañadas por secuencias animadas intermedias que le dan un ambiente más "peliculesco" a todo lo que nos rodea.

En lo que hace a los gráficos, salvo algunas naves y estructuras nuevas, el resto es exactamente idéntico a los que pudimos ver en Independence War, de manera que los que hayan jugado a la versión anterior ya saben lo que pueden esperar de esta expansión.

Un último comentario

Sin dudas, Independence War Deluxe es un sensacional agregado para un espectacular juego como lo es Independence War, sobre todo porque mantiene la calidad que tenía el original, así que si ustedes son de los que se engancharon con este juego y se quedaron con ganas de un poco más, acá tienen lo que estaban esperando.

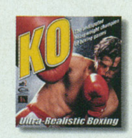
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La primera expansión oficial para Independence War.
LO QUE SI: Los nuevos agregados. Las estructuras de las nuevas misiones. Los gráficos.
LO QUE NO: Sigue siendo un juego bastante difícil y no muy recomendable para principiantes.

83%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Independent Arts Production / Data Becker
INTERNET: www.databecker.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, placa aceleradora 3D (8 MB), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores en la misma máquina o vía LAN



KO

¡Arráncame el ojo Pauly, arráncame el ojo!



Por Rodrigo Peláez

Cuenta la leyenda que cada vez que se produce un eclipse lunar, alguna compañía oportunista de software decide lanzar al mercado un juego de boxeo que ya está golpeado antes de tocar nuestras ansiosas manos.

K.O. cuenta con tres modalidades de juego, a saber: Arcade (nuestros oponentes son seleccionados aleatoriamente por la computadora), Single Fight (aquí somos nosotros los que decidiremos a quien vapulear) y Championship, obviamente la más interesante (12 bestias sedientas de sangre se opondrán entre nosotros y el título mundial de peso pesado; con dificultad ascendente y posibilidad de salvar el juego, gracias a Dios).

También podremos cachetear al pelón de turno que esté en casa jugando de a dos en la misma compu, o por LAN (está claro que después del Championship, esto es lo mejorcito que Data Becker tiene para ofrecernos).

Podemos intentar además mejorar nuestras técnicas pugilísticas con la opción de Training Mode, ideal para familiarizarse con los controles y para crear letales combinaciones de puños que luego podremos llevar a la práctica en la cara de algún rival.

¿Podemos crear a nuestro propio boxeador?: podemos. Elegiremos el nombre, la nacionalidad (¡NO ESTÁ ARGENTINA!, ¿¡PUEDEN CREERLO!?, ¿nadie se acuerda ya de Monzón, Gatica y Firpo?), si es derecho o zurdo, su aspecto físico (la verdad es que no nos dan aquí demasiado para elegir) y luego deberemos repartir puntos asignables a la velocidad, la resistencia y la fuerza de los puñetazos.

Hasta acá todo muy lindo, pero no se confíen porque hay golpes bajos...

Caballeros, quiero una pelea limpia. ¡A barrer, escorias!

Punch Out. Nada ni nadie podrá igualar la adrenalina que el queridísimo Punch Out nos hacía sentir cada vez que le ofrendábamos una fichita (y algunos le ofrendamos muchas). Ese arcaico (arcaico por viejo y por arcade) resumía todo lo que un buen juego de box debe tener (y la regla se aplica para los de hoy en día también): buena perspectiva, buenos golpes y por sobre todas las cosas: VE-LO-CI-DAD; algo que los muchachos de Independent Arts Production parecen haber olvidado. Porque en un juego de boxeo podrás perder los dientes pero jamás la velocidad; que es el factor más importante a la hora de hacerte sentir ese sudor frío en la espalda y la sensación de que en cualquier momento te sacan la corona que ya casi es tuya de un tremebundo puñetazo en el riñón. Y el K.O., lamentablemente, adolece de velocidad y de golpes adrenalíticos. Y de realismo (detalle fundamental para los puristas del género). Los gráficos zafan (y es terrible que me refiera a ellos con el término "zafan", pero bueno, no nos quedan muchas opciones cuando queremos boxear en la PC), con excepción del público que es un sprite plano (el archiconocido y siempre odiado "cartón pintado" que le dicen) y en donde es posible reconocer algunas caras famosas "blureadas" lo cual acentúa el patetismo del conjunto. El programa cuenta con soporte para 3Dfx Glide, Direct3D y OpenGL pero con todo esto no llega a destacarse ni por su fluidez ni por su nivel de detalle que podría haber sido tranquilamente mejorado (y aprovechado, teniendo en cuenta que el modelo de daños es patético y que los boxeadores JAMAS demuestran su miedo o cansancio, cosa fácil de lograr con unos buenos "sets" de texturas). El sonido no existe. Y bueno amigos... los dejo hasta el mes que viene porque llegó la hora de echar a este perdedor del más bendito de los rings: mi preciado disco rígido. He dicho.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Otro intento fallido (y van...) por trasladar el arte pugilístico a las pantallas de nuestras PC´s. Es preferible alquilar Rocky V (no sé si te quedó claro).

LO QUE SI me gustaría aclarar que éste juego se lleva un 50% porque no tiene mucha competencia a la vista que digamos, porque sinó...

LO QUE NO puedo creer es que en el umbral del nuevo milenio halla que soportar mondongos acuosos como éste. Parece más un juego de karate que uno de boxeo (por las patadas en el hígado, ¿vio?).

50%



3dfx™
Cuando diseñamos el chip Voodoo3, pensamos en superar la performance de todas las aceleradoras 2D/3D existentes. El resultado es la primera línea de placas 2D/3D que realmente funciona. Esto significa hablar de resoluciones de 2046 x 1536, velocidades que exceden los 60 fps, y aceleración por hardware de DVD. Vos sabés que los mejores juegos están especialmente preparados para correr con 3dfx, ya que los programadores usan nuestras placas como standard cuando los diseñan.
Nosotros creamos el chip
Nosotros desarrollamos la placa
Vos vas a disfrutar el poder de Voodoo3
Voodoo3 3500 TV AGP
Voodoo3 3000 AGP
Voodoo3 2000 PCI
Voodoo3™
Ultra High-Speed 2D/3D Accelerator
3dfx
DISTRIBUIDOR OFICIAL
Decon S.A.
DIVISION INFORMATICA
J.A.Cabrera 3862 Buenos Aires
Tel. 4865-7600 - e-mail: decon@wilson.com.ar
Ya las podés encontrar en:
falabella
compumundo
compu compras

Star Wars Ep. I: Insider´s Guide

Por Santiago Videla

Esta nueva enciclopedia interactiva de Star Wars, está destinada a los más fanáticos de esta espectacular saga y analiza a fondo todos los eventos que hicieron posible esta sensacional producción.

Esta guía está compuesta por 2 CDs en los que podremos ver bocetos, imágenes y descripciones más que detalladas de los personajes principales, secundarios, vehículos, androides, armas, objetos, criaturas, planetas y todo lo que se vió en "La amenaza fantasma".

Por otra parte, también tiene una serie de clips tomados durante la filmación en los que podemos ver la forma en la que fueron armados los "Sets" que se usaron para el rodaje, la forma en que se implementaron los efectos especiales, las maquetas los actores y todo lo que se puedan imaginár.

Obviamente y para los más entendidos, también hay algunos videos con entrevistas exclusivas al propio George Lucas y a los miembros más importantes de su equipo, en donde explican detenidamente muchas cosas que no todos conocemos acerca de esta película y en caso de que quieran comprobar qué tanto saben acerca de este film. En cada categoría encontrarán una serie de preguntas en donde pondrán a prueba sus conocimientos del tema (400 en total).

Cabe aclarar que esta enciclopedia viene en inglés, pero sus manuales están en castellano y explican muy bien el funcionamiento de las distintas opciones, de todas formas es muy recomendable que sepan algo de inglés para poder aprovechar su contenido al máximo.

En pocas palabras, un muy buen agregado para la colección de cualquier fan incondicional del universo de Star Wars.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts / Microbyte
INTERNET: www.lucasarts.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

PROMEDIO 76%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Arcade Legends 3D

Por Santiago Videla

Hoy en día son muchas las compañías que con tal de pensar lo menos posible sacan cualquier cosa a la venta, pero sin duda, la mejor palabra para definir a esta nueva producción de Wizard Words (además de poco imaginativa) es CHOREO.

Lo que sucede con este pack de clásicos es que los juegos que incluye son simples imitaciones baratas de una serie de títulos que en su época hicieron historia, como ser: Galaga, Pac Man, Arkanoid, Donkey Kong y algunos otros, pero remodelados y hechos en 3D con nombres diferentes, digamos como para no pagar los derechos.

Lo más triste de todo esto es que incluso hasta las versiones originales, que salieron allá por la década de los 80, pueden llegar a calentar más que estos tristes clones, lo más gracioso del caso es que además de que sus gráficos son de cuarta... ¡están en baja resolución! (320x200) y cuando seleccionamos la opción para pasarlo a una resolución mayor, lo que sucede es que terminamos viendo al juego desde una diminuta ventanita.

Como si todo esto no fuera suficiente, no existe una opción que nos permita seleccionar a los otros juegos una vez que hayamos empezado a jugar a uno de ellos, para eso hay que salir al windows y cargar cada juego por separado, en pocas palabras un título no apto para personas con un mínimo sentido de la estética y el buen gusto.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wizard Works
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: En la misma máquina

PROMEDIO 4%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

XTOM 3D

Por Santiago Videla

Hace tiempo que no salía un arcade de naves como la gente y a pesar de que este tipo de juegos están mucho más difundidos en consolas, también tienen una grán cantidad de fanáticos en PC.

Xtom 3D tiene unas cuantas semejanzas más que casuales con muchos títulos exitosos en el mundo de las consolas, especialmente con uno llamado Raystorm, hecho por la gente de Taito, incluso la cámara suele tomar la acción desde ángulos muy parecidos, pero igualmente este juego tiene sus méritos.

A exepción de que podemos seleccionar 3 naves diferentes (cada una con sus propias características), el juego en sí no incorpora grandes novedades con respecto a cualquier otro título del género, pero en general sus escenarios son bastante variados, están bien hechos y sus gráficos tienen un buena calidad al igual que los efectos especiales.

Si ustedes son de aquellos aficionados a este tipo de arcades, les quiero aclarar que Xtomb 3D tiene una dificultad que por momentos es bastante elevada, cosa que puede llegar a poner nervioso a más de uno, pero de todas formas puede llegar a resultarles interesante, sobre todo si tenemos en cuenta que en PC estos juegos no abundan.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Jamie
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores vía LAN, módem o TCP/IP

PROMEDIO 67%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Capitalism Plus

Por Maximiliano Peñalver

Llega a la Argentina uno de los pocos juegos estratégicos que basan todo su atractivo en un fuerte engine económico. Aunque para algunos será algo muy aburrido, para aquellos que tengan un fuerte espíritu comercial y quieran experimentar el vértigo de invertir en la bolsa (aunque, con la garantía de no perder un peso) tendrán en este Capitalism Plus una de las pocas opciones validas del mundo del software.

Capitalism Plus (CP) está completamente en castellano y es una versión mejorada del original que nunca fue editado oficialmente en nuestro país. Entre los cambios más importantes podemos comentar que sus gráficos están más pulidos y que los mapas son más detallados (lo que nos permite verlos en una escala mayor), pero lo que sin dudas atraerá a los usuarios es el editor de mapas y escenarios. Este nos permite (cada vez que comenzamos el juego) modificar los objetivos, competidores, productos, industrias y nuestro estado inicial. También se agregan nuevos productos en los que invertir y la posibilidad de variar la cantidad que hagan falta para desarrollar nuevos productos en las fábricas, por lo que el juego gana en flexibilidad a la hora de ajustar la dificultad. Un detalle en contra es que el juego en Multiplayer sólo puede ser concebido a través del e-mail, y si nuestro competidor no se pone las pilas los partidos durarán muchísimo tiempo. No obstante, y si te interesa el tema, Capitalism Plus es una muy buena opción (casi, casi, la única) para los amantes de la estrategia focalizada a full estrictamente en lo comercial.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: I-Magic / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.friendware-europe.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Únicamente vía e-mail

PROMEDIO 79%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Seven Kingdoms II

Por Santiago Videla

Como principal diferencia con respecto a su versión anterior, Seven Kingdoms II nos ofrece la posibilidad de que además de usar a 12 civilizaciones humanas diferentes, podamos usar a 7 razas de monstruos y jugar del lado de los malos.

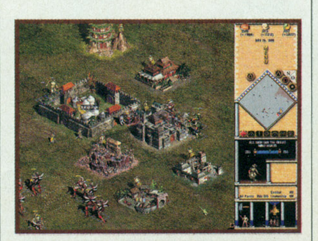
Posiblemente esto pueda sonar muy tentador, e incluso las imágenes del juego se ven prometedoras, pero la realidad es que a pesar de tener unos cuantos agregados y más opciones que su antecesor, este título no pasa de ser un clon bastante mediocre de Age of Empires.

Si bien este juego tiene una gran cantidad de elementos ingeniosos, como por ejemplo el manejo de la economía, la diplomacia, etc. la forma aburrida y monótona en la que todo se desarrolla hecha por el suelo todo lo demás.

Lo más flojo de este nuevo Seven Kingdoms es sin duda el aspecto gráfico, porque a pesar de que las estructuras y los escenarios están bien hechos, el nivel de detalle es comparable al de juegos de hace más de un año atrás.

Además de esto, las distintas criaturas y unidades que podemos controlar, no son algo que llame mucho la atención y encima tienen pocos cuadros de animación, lo que convierte a un juego que podría haber estado muy bueno en uno más del montón.

Es muy posible que si les gustó Seven Kingdoms, ésta segunda parte les termine agradando, pero en lo personal creo que a menos que sean mega-fanáticos de esta serie, este juego no les va a mover ni un pelo.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: English Software
INTERNET: No disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, IPX, TCP/IP

PROMEDIO 57%

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

Might & Magic VII

Por Maximiliano Peñalver

Might & Magic es una de las sagas más populares y "puras" del género de rol en la PC, y aunque esta séptima parte sea excesivamente parecida a la sexta, la historia es tan interesante, y las opciones tan variadas que los seguidores del género y de la saga no pueden sino encantarse con su aparición.

Sin dudas estamos ante un juego que gráficamente está bastante pasado de moda (de hecho su engine apenas es una versión mejorada del juego anterior ¡y hasta se ve mejor sin placa aceleradora!) y hay sectores en donde el combate se vuelve demasiado excesivo. Pero por el otro lado tenemos un mundo gigante para explorar y muchos caracteres que desarrollar como en los mejores momentos del género, además la interface está bastante cambiada y al igual que las opciones de los caracteres, es mucho más amplia que en el juego anterior. En cuanto al combate, podemos seguir optando entre que sea por turnos o en tiempo real, mediante el simple hecho de presionar una tecla por lo que en este aspecto tampoco se encontrarán problemas. También se incluye un interesante juego de cartas que se puede jugar en las tabernas y nos sirve para distendernos entre misión y misión.

El juego esta editado en nuestro país completamente en castellano, algo que no se ve todos los días en juegos de esta envergadura, por lo que ya lo saben, si son fanáticos del género y quieren disfrutar de un muy buen juego de rol (con un engine un poco anticuado) están invitados.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: New World Computing / Tele Opción S.A.
INTERNET: No disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

PROMEDIO 75%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Aureal introduce al mercado dos nuevas placas

Aureal sale al mercado con dos nuevas placas de sonido: la Vortex SQ1500 y SQ2500. Estas dos placas serán vendidas sólo y exclusivamente bajo el nombre de la compañía I/O Magic Corporation de Aureal.

La versión SQ1500 funcionará a base del procesador Aureal AU8810 (el mismo que tiene la conocida Monster MX200) y soportará A3D 1.0, DirectSound, Direct Sound3D y DirectInput. La placa también funcionará con: 512 voces para wavetable, soporte para auriculares, dos o cuatro parlantes, salida coaxial S/PDIF. El pack de software es muy interesante, ya que incluye la versión completa del Drakan. Se espera que el precio sea de $70 en USA.

La versión SQ2500 funcionará a base del procesador Vortex2 AU8830 (el mismo de la Monster MX300) y soportará: A3D 1.0, A3D 2.0, DirectSound, DirectSound 3D y DirectInput. Tendrá 576 voces para wavetable, soporte para auriculares, dos o cuatro parlantes y salida coaxial S/PDIF. El software que traerá esta versión incluirá a Drakan, a Heretic II y a Slave Zero. Se espera que el precio para este modelo no pase los $100 en USA.

3dfx y su nueva compresión de texturas FXT1

3dfx ofrece una nueva compresión de texturas de código abierto (open-source) para programadores de software y hardware, llamada FXT1. Esta tecnología reduce el tamaño de la textura de la imagen sin perder calidad vi-sual. Los programadores pueden utilizar este algoritmo de compresión en múltiples plataformas tales como: Windows, Macintosh, BeOS y Linux entre otras.

3dfx proveé las herramientas y el código fuente sin costo alguno, intentando de esta manera su aceptación como un estándar. Su soporte incluirá los APIs de Direct3D, Glide y OpenGL.

La tecnología FXT1 mejora los problemas de performance asociados con el uso de texturas en altas resoluciones. El algoritmo de compresión de texturas reduce la cantidad de memoria requerida para guardar cada una, lo que les permite a los programadores usar texturas en resoluciones más altas e incrementando la performance. Como resultado, los juegos y aplicaciones que utilicen la compresión de texturas FXT1, correrán más rápido y con una calidad visual superior a todo lo conocido hasta el momento.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Surround Sound System

Labtec anunció la salida de su nuevo sistema multi-parlantes: el LCS-2514. Este nuevo sistema viene con cuatro satélites y un subwoofer y está optimizado para aquellas placas de sonido con salidas para cuatro canales independientes. Varios informes afirman que el LCS-2514 es capaz de ajustar el sonido para una óptima salida de bajos con una mínima distorción en todo los niveles de volúmen. El subwoofer tiene una potencia de salida de 15 watts, mientras que los cuatro satélites poseen un total de 16 watts de potencia para un sonido claro en distancias "normales" como podría ser una habitación.



RESURRECTOR Marca: Teppro



Se daño el Windows, se borraron todos los Programas, se desconfiguró internet...

¡OTRA VEZ! hay que pagar para que venga un técnico y perder horas y horas?

NO, si tenia la Teppro Resurrector, ¡Todo se solucionará simplemente reiniciando su PC!

único que restaura sistemas operativos



¿Cómo trabaja?

Este moderno dispositivo, crea una partición oculta para guardar los datos de su disco rígido, y va aumentando el espacio a medida que se torna necesario. Esta partición está extremadamente protegida contra cualquier intento de eliminar o modificar su contenido.

Ahorre fortunas y alcance una mayor eficiencia

Muchas veces, cuando los programas fallan, es necesario acudir a un personal especializado. que generalmente puede demorar días en llegar.. sin mencionar el tiempo que requiere instalar y configurar Windows 98, Office y otras aplicaciones nuevamente. Todo esto implica una pérdida enorme de tiempo que ocacionan un gran dolor de cabeza.

Resurrector, con una sola vez de resguardo, puede recuperar su sistema operativo, los programas y aplicaciones cuantas veces quiera y en muy pocos minutos!

Apto para: **Cyber Café** **Aula de computación** **Consultorios** **Empresas**

MILLENIUM Marca: Millenium

Ud. y su institución están preparados para el problema del año 2000?



MILLENIUM, es un dispositivo creado con el fin de solucionar los problemas que nos están amenazando en los últimos tiempos. Esta placa tiene la función de continuar manteniendo el calendario correcto (Hardware) en su computadora, ya que este problema puede ocasionar un caos para todo el mundo.



*** Obtenga el testeador de compatibilidad certificado por NSTL en la pagina de Teppro: www.teppro.com**



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

Envios a todo el pais



S3 no pierde las esperanzas y anuncia el Savage2000

S3 sigue "patcheando" la salida del hasta ahora fallido Savage4 con más productos similares. Luego del anuncio del Savage4 Xtreme, llega un procesador que al parecer promete ser la salvación de la moral de S3. Su nombre es Savage2000. Costará menos de $250 y saldrá a fin de año en dos versiones distintas: Savage2000 y Savage2000+.

El Savage2000, es un procesador de 128-bits que tendrá una velocidad de memoria de 166MHz, mientras que la placa funciona a 150MHz. La versión 2000+, también funcionará con 128-bits, pero la memoria al igual que el resto de la placa correrá a 200 MHz. Ambas configuraciones tendrán 64Mb de memoria, un RAMDAC de 350MHz, salida para DFP/TV y un completo soporte para la tecnología AGP4X.

Al doblar la cantidad de memoria estándar, el Savage2000 será el primero en llegar a resoluciones de 1600x1200 con Triple Buffer en 32 bits de colores y 32 Bits de Z-Buffer, mientras mantiene 32Mb para las texturas. Otra cosa que permite esta cantidad de memoria es aplicar un anti-aliasing de pantalla completa en altas resoluciones (no es por ser pesimista pero hay que ver cuantos cuadros por segundo dura sin colgarse con anti-aliasing en esa resolución).

Esta plataforma combina el renderizado en 32-bits, un Z-Buffer de 32-bits y el conocido sistema S3TC de la Savage4 con varias tecnologías como el "dual pixel" y el "dual texture pipeline" para un fill rate de más de 700Megatexels por segundo (TEXEL= Texture Elements) doblando los valores conocidos hasta ahora.

Otra innovación será la tecnología S3TL. Descargando los cálculos del CPU, S3 dice que su engine de Tranformación e Iluminación (T&L) será el futuro para aquellos juegos que funcionen con OpenGL y DirectX 7, ya que éstos necesitarán de cuatro a diez veces más polígonos que los de hoy en día. Entregando hasta ocho luces dinámicas y tres veces la performance del CPU. El S3TL también es capaz de balancear la carga entre el CPU y el Savage2000, obviamente esto hace que el procesador esté libre para ser usado en otras aplicaciones.



Creative presentó en la Argentina su nueva gama de productos

El día jueves 16 de Septiembre, en el Hotel Marriot Plaza, Creative Labs presentó su nueva línea de productos para América Latina, con la participación del gerente regional Felipe Gera y Alberto R. Iriberri gerente de marketing de Latinoamérica, entre otros. Entre los productos más destacados se encontraron el Desktop Theater 5.1 Digital, el Nomad, el PC-DVD RAM de 5.2 Gb. y la WebCam 3.

Demostrando en primer lugar la excelente calidad del DT 5.1, diferenciando los 6 canales de audio independientes, sonando al compás de la siempre poderosa Sound Blaster Live.

Luego se mostró el famoso y tan esperado NOMAD, (para los que no lo conocen es el nuevo reproductor portátil de audio digital MP3 de Creative Labs), que sale al mercado en dos versiones, una de 32MB y otra con 64MB, esta última podrá almacenar hasta 60 minutos de música en alta calidad, además de proporcionarnos un sintonizador de FM, y un mic para poder grabar lo que queramos. Por último vimos el nuevo PC-DVD RAM, el cual tiene un almacenamiento total de 5.2 Gb. en un cartucho de DVD-RAM de dos lados, y permite leer discos DVD-ROM , DVD-VIDEO, CD AUDIO, CD-ROM, CDR Y CDR-W, y CD VIDEO.



Felipe Gera (izquierda) y Alberto R. Iriberri

También se anunció la dirección de Internet en castellano para América latina que es: **www.creativelabs.com/am-latina**



Pura Potencia, Optimo Rendimiento

La última generación de productos gráficos de Creative Labs® es tan veloz, que realmente estabamos preocupados de haber llegado demasiado lejos. El óptimo rendimiento de Riva™TNT2Ultra, le ofrece lo último en potencia para decidir quién salva al universo o convierte el gol. Con un rendimiento absoluto de color de 32-bit twin-texel, salida de TV y el nuevo e increíble procesador TNT2 de 128-bit, usted tendrá sin lugar a dudas la mejor tarjeta 2D/3D disponible. Para un gran rendimiento a un precio inigualable, Riva™TNT2 le ofrece 32MB de memoria de textura y resoluciones de hasta 1920 x 1240. Aquéllos que buscan una solución económica que no comprometa la calidad de imagen desearán a 3D Blaster® Savage4 que presenta el chipset S3® Savage PRO™. Cuenta con 32MB de memoria de alto rendimiento de manera que puede ver resoluciones extremadamente altas y desplegar millones de colores. Las nuevas tarjetas gráficas 3D Blaster® de Creative Labs® - ¡si fuesen más rápidas, tendríamos que incluir un casco!

LA DIFERENCIA TE SOPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

ARGENTINA: Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo CHILE: Tecnopolis • Falabella • Ripley • Happy System • Ciber City • COLOMBIA: *(Bogota)* Panamericana-Unicentro • Panamericana-Cedritos • Panamericana-Av. Chile • Panamericana-Salitre Plaza • DOS Symdata • CD Power • Color's Computer • Versatec • KB OIL Suministros y Proyectos • Royher OmniWare • Disoffice • MicroOficina • Borlon Ingenieros • Color's Computer *(Medellin)* • Esau Sistemas Syteco • *(Cali)* • DisOffice Supply • Compumayorista • Soluciones de Avanzada • *(Barranquilla)* CompuOfice • *(Cartagena)* • Colcomputo • *(Bucaramanga)* • Intecom • CD-ROM Distribuidores • *(Cucuta)* Tecnosoft • ECUADOR: Sisma MEXICO: PC Cheap • PC Store • Centro de Computo LPV • La Casa de Computos • Centro de Cómputo • Palacio de Hierro • Office Depot • PC Cheap • Liverpool CompuDabo • Microtel • Super BBS • Ar-Tek Club • Compucentro • PERU: Infordata • Proyectos 2020 S.A. • GP Del Peru • Family Technologies • Mayor PC • VENEZUELA: • PC Xpress

3D Blaster® RIVA™ TNT2 Ultra



- Procesador NVIDIA RIVA TNT2 Ultra
- Velocidad máxima de 9 millones de triángulos por segundo, 15 gigaflops, y hasta 350 megapixels por segundo

3D Blaster® RIVA™ TNT2



- Procesador TNT2 de NVIDIA® RIVA con arquitectura de 128-bits y conductos bi-textel de 32 bits
- Increíble calidad de imagen con resoluciones en pantalla de colores vivos de hasta 1920x1240 que admite doble y triple memoria intermedia

3D Blaster® Savage 4™



- Un completo acelerador gráfico 2D/3D basado en el chipset Savage4 Pro de S3™
- Memoria de 32MB de alto rendimiento para ver altas resoluciones y millones de colores



nVIDIA GeForce 256

El procesador que promete marcar un antes y un después en la historia de las PC

Con una arquitectura completamente nueva que acentúa la velocidad de llenado y triangulación, el GeForce 256 (conocido también como NV10) promete ser la revelación de nVIDIA para el nuevo milenio. Se trata del primer procesador gráfico que integra un engine de Lighting (luces dinámicas) y Transformation (transformación geométrica). Además posee efectos gráficos como sombreados, luces y algunos cálculos geométricos en el mismo chip gráfico, con lo que deja libre al CPU para otras tareas. Sin ir más lejos, el GeForce 256 es capaz de destinar hasta 50 GigaFlops en cálculos de punto flotante para operaciones 3D.

Por Máximo Frias

¿Qué tiene de especial?

Todo. Para empezar es el primer GPU (Graphics Processing Unit) del mundo, capaz de efectuar funciones 3D de forma completamente independiente del CPU. Su característica más importante es su arquitectura de 256 bits, ya que hasta ahora sólo había chips de 128 bits. Con este salto ahora se pueden crear imágenes con mayores resoluciones y más realistas.

Así como el TNT funcionaba con TwinTexel, el GeForce 256 trabaja con una arquitectura de QuadTexel, es decir cuatro texturas por reloj. Las velocidades de las placas serán de 120MHz, que multiplicado por la cantidad de texturas por ciclo, darán un total de 480MHz (recordar que la TNT2 Ultra trabaja a 150MHz, que multiplicado por sus 2 texturas serían 300MHz).

Otras características son las 8 luces soportadas por hardware, el render de 256-bits y el soporte para TV de alta definición. Soporta AGP4X con una tranferencia ideal de hasta 1 Giga/seg y tiene un RAMDAC de 350 MHz para poder trabajar en resoluciones de hasta 2048x1536 a 75 MHz.

AGP 2X
Memoria del Sistema (PC 100) — 800 Mb/sg
CPU — 100 MHz 800 Mb/sg — Chipset — AGPx2 528 Mb/sg — VGA
180MB

AGP 4X
Memoria del Sistema (DRDRAM 400) — 1.06GB/sg
CPU — 133MHz 1.06GB/sg — Chipset — AGPx4 1.06GB/sg — VGA
900Mb

AGP 4X con Fast Writes
Memoria del Sistema (DRDRAM 400)
CPU — 133MHz 1.06GB/sg — CHIPSET — AGPx4 1.06GB/sg — GeForce 256
900Mb

Características Principales

- AGP 4X con Fast Writes
- 480 millones de pixels/seg
- 15 millones de triángulos/seg
- 350MHz de RAMDAC
- 8 luces por hardware
- 32 texturas por reloj
- Soporte de OpenGL y DirectX 7
- Cube Environment Mapping
- Vertex Blending
- Renderizado de 256 bits
- Reproducción de video HDTV de alta calidad
- Soporte de hasta 128Mb de memoria

Más allá del AGP4X

El AGP4X no es una novedad. Aunque todavía no halla salido un motherboard que lo soporte, es obvio que las compañias tienen que sacar sus nuevas placas compatibles con este sistema y un GPU de última tecnología no podía quedarse atrás.

El bus AGP2X, el utilizado hasta ahora en todos los mothers Pentium o similares, funciona como un "cuello de botella" para la performance general del sistema. La velocidad de transferencia que éste alcanza funcionando con un sistema actual a 100MHz (800Mb/seg) se reduce a 528Mb/seg. Según los programadores de juegos, esa velocidad

El Procesador

Físicamente, el GeForce 256 de nVIDIA es un chip de .22-micrones con 23 millones de transistores que puede utilizar hasta 50 Gigaflops en cálculos en punto flotante. Este toma la tecnología de Twin Pixel y el engine de renderizado del TNT2 para expandirlo a Quad Pixel, un motor de transformación, otro de iluminación y un procesador de HDTV. Todo esto hace al chip de nVIDIA lo suficientemente complejo como para ser llamado "procesador gráfico" en vez de los chips de renderizacion "super acelerados" que existian hasta ahora en las placas 3D. Y justamente su complejidad es la que hace capaz de crear graficos con tanto detalles como este arbol en tiempo real.



es completamente insuficiente para una nueva generación de juegos que funcionarán con hasta cinco veces más polígonos.

En teoría recién cuando salga el mother Intel 820 (que soporta AGP4X y memoria de hasta 133MHz) se podrán alcanzar las velocidades máximas del sistema sin ningún tipo de inconvenientes.

Por supuesto nVIDIA tenía que estar un paso más adelante que todo esto y creó algo llamado AGP4X Fast Writes. Lo que esta maravilla hace, es llevar la información directamente del CPU al GPU sin pasar por la memoria del sistema. De esta manera la memoria local del sistema no es más una variable en la velocidad de transmisión de datos hacia el GPU y queda libre para ser utilizada en otras tareas.

Dos efectos que valen destacar

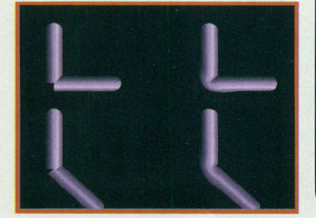
• **Cube Environment Mapping**

Este es un tipo de mapeado que simula el reflejo sobre un objeto 3D del entorno que también se encuentra en tres dimensiones. Un ejemplo podría ser los vidrios de un auto, en el que se refleja la calle en la que está andando, o la armadura de un guerrero que va avanzando por una cueva. Por si no entendieron, acá hay una foto en donde se puede apreciar perfectamente.

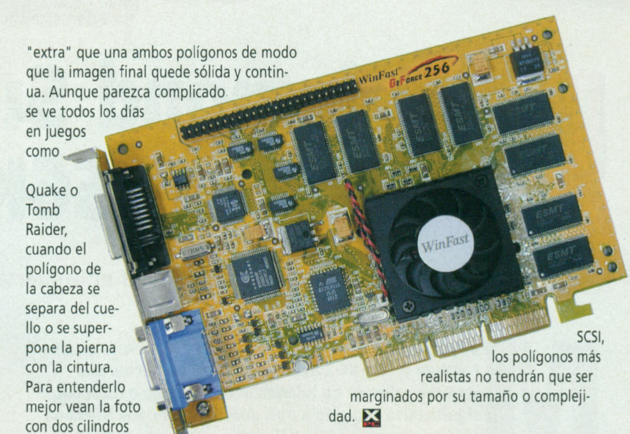


• **Vertex Blending**

Este efecto soluciona el problema de la continuidad entre dos polígonos contiguos. Esto lo logra generando una superficie



"extra" que una ambos polígonos de modo que la imagen final quede sólida y continua. Aunque parezca complicado se ve todos los días en juegos como Quake o Tomb Raider, cuando el polígono de la cabeza se separa del cuello o se superpone la pierna con la cintura. Para entenderlo mejor vean la foto con dos cilindros mejorados gracias al Vertex Blending.



Flash.... ah ah!

Los encargados de armar estas placas por ahora serán: ASUS, Canopus, Guillemot, Diamond, Elsa y Leadtek.

Si todo esto que promete nVIDIA con su nuevo GeForce 256 se cumple, no cabe la menor duda de que empieza otro capítulo en la historia de las PC. Así como se solucionó el problema de la velocidad de los discos rígidos con el sistema SCSI, los polígonos más realistas no tendrán que ser marginados por su tamaño o complejidad.



Gracias al GeForce 256 se pueden crear escenarios completamente realistas como el de esta foto.

Empresas que desarrollarán juegos capaces de utilizar esta tecnología

Lionhead Studios	Interplay
Surreal Software	Attention to Detail
Eidos Interactive	Bungie
id Software	Accolade
Raven Software	Codemasters
Ritual Entertainment	Valve
Nihilistic Software	GT Interactive
3DO	Disney
Ubi Soft	Epic MegaGames
Sierra Studios	LucasArts
LEGO Media	Electronic Arts
Monolith Productions	Havas Interactive
Blizzard Entertainment	Infogrames
Bullfrog	Origin
Activision	Planet Moon
Acclaim	Cavedog Entertainment
Rage Software	Microsoft Games
Hasbro	989 Studios (Sony)

PROMEDIO
96%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Diamond Multimedia
INTERNET: www.diamondmm.com
PRECIO: $200 aproximadamente
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.





Diamond Supra Express 56K USB

Una buena razón para usar el Universal Serial Bus

Muy poca gente hace uso del nuevo USB que viene en los Pentium II, III y K6-2 debido a que los productos que vinieron saliendo no brindaban una ventaja o comodidad significativa respecto a otro puerto. Ahora que Diamond sacó su primer módem USB, todas sus ventajas serán ampliamente aprovechadas.

■ Por Máximo Frias

Conexiones Universales

Una de las ventajas de tener un módem USB es que la configuración de éste es mucho más sencilla que la de otros que se conectan en los puertos serie (COM). El módem tiene solamente tres entradas (línea, teléfono y USB) y nos evita andar moviendo de un lado a otro el transformador que viene con los modems Serie externos.

Otra característica interesante del puerto USB, es que funciona tanto en PC como en Mac, y una vez instalados los controladores se puede conectar con mucha facilidad sin necesidad de reiniciar la máquina.

La instalación

En la caja vienen: un cable para conectar a la línea, el CD con el Software, el cable USB y una guía de instalación de fácil interpretación para los sistemas de Mac y PC.

Si todo en la PC está bien configurado, la instalación del módem es muy simple. Se conecta al puerto USB, a la línea de teléfono, se instalan los drivers y listo, más fácil imposible.

Como dije anteriormente, una vez instalados los controladores cada vez que conectemos el módem se instalará automáticamente sin necesidad de reiniciar la máquina y esto es importante ya que en los demás módems sí hay que hacerlo.

La velocidad

El SupraExpress USB soporta los protocolos v.90 ITU y K56flex, lo que hace que sea completamente compatible con cualquier proveedor de internet que funcione a 56K. Está claro que la velocidad de conección nunca llega a esa velocidad por los límites de la línea telefónica, pero aún conectado a 49Kbps o 53Kbps los resultados son muy buenos y nos permiten navegar y jugar en internet sin problemas.

Conclusión

Si no te querés complicar la vida con los puertos Serie y de paso sacar provecho del USB, el Supra Express 56K USB es una muy buena opción. Te ahorrás un slot en el mother y accedés a un módem, rápido, práctico y muy estable.

Características Principales

- Compatible con Mac y PC
- Set de comandos AT estándar y extendidos
- Protocolos de 56k: v.90 y K56Flex
- Caller ID (Sólo para PC)
- Software para Internet y Fax
- Soporta velocidades desde 300bps hasta 56Kbps
- Velocidad de Fax desde 2400bps hasta 14.400bps
- Diseño transparente tipo iMac

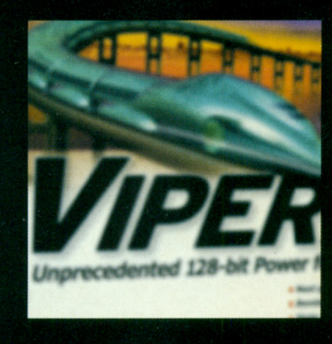


XTREME PC EL PROMEDIO

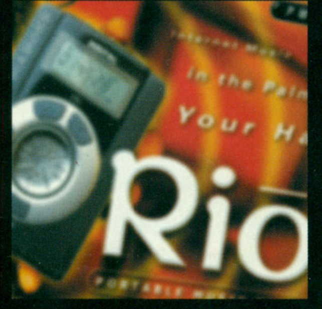
QUE TIENE: Un módem fashion y USB para PC y Mac.
LO QUE SI: Fácil de instalar. Muy buena performance.
LO QUE NO: Si no tenés USB fuiste, te lo perdiste.

96%





Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido

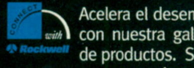








NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.



Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamond-mm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.



Los fantasmas de Pacman

Inteligencia Artificial en evolución

Por Durgan Nallar

Desde los comienzos del estudio de la Inteligencia Artificial (IA), los investigadores han encontrado en los juegos un área fértil para la exploración de las capacidades de una máquina en la resolución de un problema. Sabido es que, hasta hoy, muy pocos juegos han logrado subir por encima de los demás para colocarse como ejemplo de los productos futuros. Se trata de imbuir en la computadora la habilidad de jugar como un oponente humano. En el género de los arcades 3D, son principalmente dos los títulos, Unreal y Half-Life, los que sacudieron a la industria con la implementación de algoritmos de búsqueda eficientes, reconocimiento de trayectoria y clasificación del conocimiento obtenido.

El auge de Internet y de las redes locales (Local Area Network) posibilitan que millones de personas se enfrenten continuamente en juegos masivos alrededor del mundo. La satisfacción de toparse con un oponente de la misma talla, que no sólo tiene buenos reflejos, sino que puede pensar una estrategia para vencer y llevarla a la práctica de la mejor forma posible, no presentaba puntos de comparación con la IA de los juegos; al menos, no hasta hace un tiempo. En principio, la investigación se orientaba a la definición de comportamientos fijos que la computadora habría de aplicar contra un oponente humano. La inteligencia de los enemigos virtuales no era exactamente más que una librería de rutinas básicas, que consistían en indicarle a un objeto, en este caso un atacante, el recorrido más corto en la dirección del jugador. Los algoritmos de búsqueda se complementaban con instrucciones para la utilización de armamento, lo cual comprendía la capacidad del oponente artificial de efectuar un ataque al llegar al área de alcance del blanco, aunque, de hecho, tales rutinas seguían siendo tan básicas como las que ya existentes para los fantasmas de Pacman.


Los Marines trabajan como escuadrones organizados en Half-Life.

Esta clase de falsa IA predominó en los juegos hasta que los desarrolladores comprendieron que el público se inclina hacia la competencia entre iguales, humanos simples, pero capaces de brindar un juego inteligente y cambiante. De hecho, el entusiasmo generado por Doom y Quake como juegos on-line motivó que surgiera una cierta intolerancia hacia el género por parte de quienes ven a los enemigos automatizados como criaturas estúpidas e incapaces de generar tácticas en forma dinámica, tal como lo haría una persona.


Ciertas criaturas se comportan como animales en manada.

No todos disponen de una LAN o tienen acceso a Internet, con lo que el mensaje era claro: habría que mejorar la IA del juego o pronto el género quedaría sepultado bajo la presión del público hambriento por más realismo.

Steven Polge

El creador del fabuloso ReaperBot plug-in para QuakeC fue uno de los pioneros en el campo de la nueva IA aplicada a los arcades 3D y, si bien no fue el único, su labor en este campo de investigación lo hizo tan famoso como a John Carmack en el ámbito de la programación tridimensional. Quake tenía enemigos interesantes pero que ofrecían una resistencia directa, así que para el público pronto resultaron simples títeres descerebrados que se limitaban a saltar o disparar sobre el jugador en cuanto se cumplía la ecuación de siempre: ambos objetos en el mismo cuadrante y en línea de visión. Acabar con estas criaturas era tan fácil como girar a su alrededor con el dedo hundido en el gatillo.

Polge tiene un master en ingeniería electrónica en la Universidad de Carolina del

Norte, Estados Unidos; trabajó como empleado de Motorola y como programador senior para IBM. Siendo un fanático por esta clase de arcades, volcó todos sus conocimientos en la creación del ReaperBot. El robot, o bot, en la jerga, consiste en un jugador artificial no sólo capaz de ejercitar un algoritmo mejorado de búsqueda sino también de recoger armas, municiones y emboscar a los otros jugadores, tanto bots como humanos. No resultó un avance decisivo en la materia, pero demostró que un desarrollo de esa naturaleza estaba destinado al éxito y, evidentemente, representaría el elemento más delicado en el futuro de los juegos de cualquier género. El trabajo de Polge se hizo popular, y Epic MegaGames lo contrató para que trabajara en la IA de su engine Unreal. Nuevas investigaciones se llevaron a cabo desde entonces.

"Cuando la gente oía hablar de IA -dice Polge-, tendía a pensar en redes neuronales y fundamentos teóricos y lógicos que no son particularmente útiles cuando la más grande limitación de los anteriores arcades 3D había sido que las criaturas no eran animadas con suavidad y no sabían cómo encontrar el camino dentro de un entorno. Esto es porque la IA de los juegos del pasado había degenerado básicamente en enemigos corriendo hacia el jugador, chocando contra las paredes, quedándose atascados en los rincones y, en general, comportándose como estúpidos."

El mayor avance en la IA impulsada por Polge e implementado en Unreal es el algoritmo de búsqueda llamado red de trayectoria o red de ruteo. La red de trayectoria es un simple mapa generado automáticamente que las criaturas pueden utilizar para moverse de un lugar a otro. Entonces, si una criatura quiere encontrar al jugador, y


Vencer a un Skaarj Warrior puede llevar varios minutos de combate feroz.

éste se encuentra en el extremo del nivel, sólo debe seguir la red de trayectoria, incluyendo subir y bajar escaleras, atravesar corredores, abrir puertas y operar ascensores hasta alcanzar su objetivo. Este es un avance enorme comparado al comportamiento limitado de las criaturas en el pasado.

"Un ejemplo del potencial de la red de trayectoria puede verse en Unreal -afirma Polge, en las Frecuently Asked Questions (FAQ) sobre tecnología del engine-, cuando un Skaarj patrullando sobre una plataforma distante y elevada ve al jugador, entonces corre en otra dirección, atraviesa una puerta y aparece por detrás." El objetivo de Polge no es crear monstruos que sean difíciles de eliminar, sino dar la sensación de que son inteligentes y malvados. El juego se torna más inmersivo y ayuda a crear la sensación de que las criaturas pertenecen al mundo, en lugar de haber sido colocadas allí. Ellas interactúan con el entorno y entre sí, tanto como el jugador, permitiéndoles que puedan, en efecto, cazar. A veces, eligen trayectorias para cortar el paso del jugador en lugar de seguirlo directamente, y también persiguen otras estrategias en forma inteligente, como huir si están heridos o pedir ayuda a otras criaturas.


El Skaarj de Polge está programado para ser inteligente y malvado

En el XCD se encuentra la demo oficial de Unreal Tournament, el esperado producto capaz de hacer frente al poderoso Quake III Arena. La demo es por ahora exclusiva para las placas aceleradoras 3dfx. Aquellos que tengan la posibilidad de correrlo, no duden en probar la opción Tournament, donde podrán comprobar la gran efectividad de los bots a la hora de presentar batalla. Casi podría decirse que parecen humanos.

Steve Bond

Steve vive en Fort Walton Beach, Florida, y es el responsible de la IA de la mayoría de los sofisticados monstruos y entidades que pueblan Half-Life. Antes de trabajar para Valve Software, estuvo participando en varios proyectos que demostraron el poder y la flexibilidad del entorno de desarrollo basado en QuakeC. Sus investigaciones llamaron la atención de John Carmack, y él lo recomendó al equipo de Gave Newell, CEO de Valve. Half-Life es reconocido mundialmente como el mejor arcade 3D del presente, y mucho de ello se debe a la impresionante y revolucionaria IA volcada al comportamiento de varias criaturas agrupadas en escuadrones: es el caso de los Marines que combaten en equipo. La IA desarrollada por Bond permite a los escuadrones comportarse como auténticos grupos con un objetivo común. Los soldados de Half-Life son capaces de actuar en conjunto, atrincherarse, correr a buscar ayuda, ponerse a cubierto para recargar y lanzar granadas de mano hacia donde suponen que se encuentra -o que se dirige- el jugador, aunque no lo vean directamente. Al mismo tiempo, Bond dotó a las otras criaturas del juego con rutinas de IA que simulan el comportamiento de animales en manada y entidades de menor inteligencia, capaces de guiarse por algo muy parecido al instinto. Este es el caso de los tentáculos ciegos que pueden atacar siguiendo el sonido que produce el jugador al desplazarse.

Muchos lectores se preguntan el por qué de la increíble adicción que produce este arcade. Sin duda, aunque tiene muchas otras características que lo hacen un producto único, el mayor secreto de Half-Life es su IA. Las criaturas y demás entidades que pueblan el juego parecen tener vida propia y comportarse como verdaderos hombres y animales. La sensación de peligro es entonces fácilmente asimilable por el jugador, que llega a olvidar que se trata tan sólo de simples objetos; objetos que, desde luego, están dotados de una sofisticada inteligencia, sin duda inspirada en el camino abierto por Steven Polge. Las investigaciones continúan.

En el horizonte del género y de la industria de los juegos en general, la computadora se enfrentará a nosotros con la misma ferocidad y astucia que un verdadero amigo de carne y hueso. Ya falta muy poco.

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

DC-3

Por Pablo Benveniste

En el mundo de los aviones de transporte, el Douglas DC-3 ya es más que un clásico. Desde los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, esta noble aeronave ha servido en aerolíneas de todo el mundo y, con la denominación C-47, integró innumerables fuerzas armadas. El agregado DC-3 para Flight Simulator 98 nos brinda la chance de experimentar todas las alternativas de este avión con algunas sorpresas extra.

El DC-3 se puede encontrar vastamente en Internet. Pero este agregado tiene varias ventajas que serían imposibles de encontrar en la red. Por un lado, la calidad del panel fotorrealista completamente funcional y muy bien adecuado (también hay un panel alternativo más bien panorámico de la cabina). Otro elemento es el realismo de los sonidos especialmente grabados, que cubren todas las características del vuelo del DC-3. Pero aparte del sonido y el panel, no he encontrado hasta el momento un modelo de vuelo tan realista en otras versiones. Por si todo esto fuera poco DC-3 agrega también un escenario nuevo llamado "Campos Aéreos Antárticos" en el que podremos operar desde tres aeródromos en la Antártida, uno de los cuales es la famosa Estación Polo Sur. La presencia de este escenario se debe a que uno de los diez DC-3 disponibles no es civil sino una versión militar del C-47 que fue el primer avión en aterrizar en aquel inóspito lugar del planeta. DC-3 dispone incluso de diez aventuras con Control de Tráfico Aéreo real para rememorar los vuelos que las aerolíneas representadas solían hacer. La gráfica del DC-3 no se aleja de la calidad de uno bajado de Internet. Aunque tiene funciones especiales como los "cowling flaps", los trenes de aterrizaje y flaps no están animados al igual que el movimiento de alerones. Tampoco se ha implementado cabina virtual.



Es indudable que DC-3 para Flight Simulator 98 es una expansión muy completa. Pero como si le faltara la cereza a la torta, podremos salir un momento del simulador para disfrutar de gran variedad de elementos multimedia que no son una enciclopedia pero no están mal.

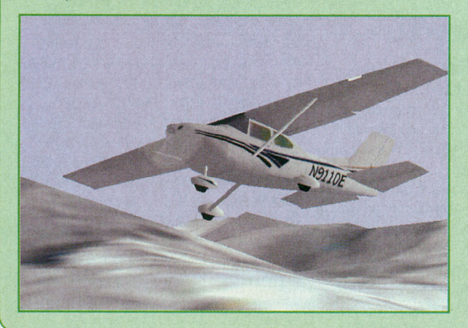
LO QUE SI: El avión y los agregados extra son muy completos.
LO QUE NO: Gráficos exteriores muy comunes y sin cabina en 3D.
78%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Himalayas

Por Pablo Benveniste

Muchos escenarios para Flight Simulator proponen ciudades famosas, pero otros como Himalayas apuestan al encanto de sobrevolar maravillas naturales como los más desafiantes paisajes del planeta. En esta oportunidad no sólo deberemos enfrentar a los aeropuertos y aeródromos más peligrosos del mundo rodeados de altos picos, sino que también habrá que subir bien alto en busca de cimas como la del mismo Everest.



Escenario Himalayas no incluye ningún avión nuevo ni tampoco aventuras para aumentar el realismo en un viaje dentro de la región. De todos modos, los jugadores más experimentados en la navegación aérea de Flight Simulator podrán sacar provecho del manual el cual aporta información muy útil acerca de los principales aeropuertos y aeródromos además de una lista con coordenadas y frecuencias necesarias.

Con Escenario Himalayas, podremos despegar desde cualquiera de las decenas de aeropuertos y aeródromos localizados a lo largo de Nepal. Aunque muchos aeródromos son muy precarios como en la realidad, los principales aeropuertos están muy bien diseñados y mejorados con agradables estructuras.

No es de sorprender que apenas despeguemos, ya nos hallemos en plena superficie montañosa. Al pilotear una avioneta como el Cessna 182, cada elevación puede resultar muy traicionera, no olvidemos que es común que las nubes estén muy bajas y que el pequeño avión no está dotado para las grandes alturas de un reactor comercial. Desde el cielo, es posible apreciar lo diminuto de nuestro avión ante extensiones casi infinitas de montañas. Sin darnos cuenta es probable que de pronto el espacio aéreo de Nepal haya quedado atrás y estemos en territorio del Tíbet, China, Pakistán, India, Birmania o Bután. Si esto sucede, continuar el vuelo nos alejará cada vez más de un lugar para aterrizar ya que hasta la más humilde pista de Escenario Himalayas pertenece a Nepal.

LO QUE SI: Los paisajes y aeropuertos muy bien representados.
LO QUE NO: No incluye aventuras.
74%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Airline Adventures

Por Pablo Benveniste

En esta expansión todo está diseñado para hacer de una aventura de Flight Simulator una experiencia tan realista como los límites del juego lo impongan. Teniendo en cuenta esto, estamos ante una muy buena entrega del tipo de agregado que más puede necesitar el juego, si lo único que se desea aprovechar es la máxima posibilidades de realismo. Se trata de quince aventuras que unen ciudades de Europa Occidental incluyendo una que nos conducirá desde París hasta Nueva York. Estas rutas aéreas se han tomado como verdaderos recorridos de líneas aéreas y por eso están incluidos cuatro aviones nuevos que son el Airbus A330, A340, BAe 146 y el infaltable Concorde con el cual la aventura París-Nueva York tiene un condimento especial. Como Airline Adventures se dedica únicamente a las aventuras, estos aviones solamente están elaborados en gráficos y modelo de vuelo, así que los tableros y sonidos son genéricos derivados del Boeing 737. No todos los aeropuertos que participan en estas aventuras están incluidos en Flight Simulator 98, Airline Adventures incluye cuatro escenarios pequeños en Frankfurt, Paderborn, Tenerife y Gran Canaria.



El Control de Tráfico Aéreo está realizado especialmente con frases que parecen grabadas en vivo en una cabina de un vuelo de verdad. Hasta se puede apreciar el acento según la procedencia del avión y el país donde esté el aeropuerto. Aparte de conocer el sistema de comunicaciones por radio, para aprovechar toda la capacidad del realismo será necesario tener también cierto dominio y conocimiento de todo el instrumental de a bordo. Para facilitar la adaptación, el manual provee una cómoda guía rápida para el panel de control y también un mapa desplegable con las rutas y nomenclaturas.

Airline Adventures contribuye a enriquecer lo que básicamente es un juego pero este tipo de aventuras, diseñadas en todo aspecto, posibilitan conocer muy de cerca el mundo de la aviación comercial.

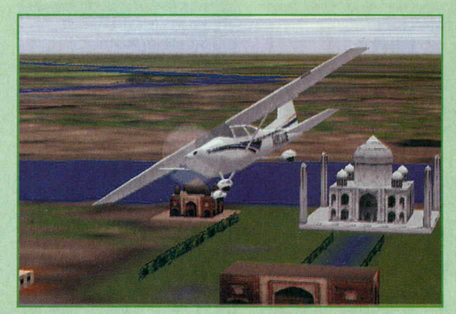
LO QUE SI: El realismo de las comunicaciones.
LO QUE NO: Conviene suplantar a los aviones por otros mejores.
85%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Sri Lanka

Por Pablo Benveniste

Sri Lanka es un país cuyo territorio es una isla situada al sureste de India. A pesar que las características del terreno se encuentran bien representadas en esta expansión para Flight Simulator, las ciudades no tuvieron la misma suerte. Es verdad que ni siquiera la capital, Colombo, es muy extensa, pero se ha escatimado más de la cuenta en edificios y las texturas no se encuentran a la altura suficiente como para disimular sus ausencias. Por otra parte encontraremos varios aeropuertos y, aunque algunos son meras pistas de aterrizaje aisladas, la mayoría goza de un alto nivel de complejidad. Escenario Sri Lanka no se ha limitado al aspecto civil, también podremos operar desde algunas bases aéreas militares representadas con la misma calidad de las mejores terminales civiles del país. Sin tener mucho que ver con Sri Lanka (sobre todo por la distancia), esta expansión incluye un escenario extra. Se trata de la ciudad de Delhi, muy próxima a Nueva Delhi, y Agra, pertenecientes a India (de hecho Nueva Delhi es su capital). La presencia de estos escenarios es intrigante debido a que, si bien India está muy próxima a Sri Lanka, dichas ciudades son muy lejanas respecto de este último y ni siquiera se han vinculado por alguna aventura para realizar viajes entre ambas regiones. La cuestión es que, seguramente, tanto Delhi como Agra resultarán algo más interesantes que la totalidad de Sri Lanka. Esto se debe principalmente a la cantidad de mezquitas y demás construcciones históricas



que podremos visitar desde el aire. El caso más sobresaliente tal vez sea el famoso Taj Mahal situado en Agra, al cual podríamos dirigirnos desde cualquiera de los aeropuertos y bases aéreas militares de la región y que, como corresponde, también se encuentran en este escenario. Las opciones de vuelo no son muy productivas (no tanto como la pobre información del manual), sólo abarcan aproximaciones a aeropuertos y visitas a diferentes sitios de atracción. Aparte de esto, Escenario Sri Lanka, es más bien una expansión para recorrer con simple interés turístico, una región muy exótica de nuestro planeta.

LO QUE SI: Las construcciones de Delhi y Agra. Los aeropuertos y bases.
LO QUE NO: Las ciudades de Sri Lanka. Las opciones de vuelo.
70%

¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Número 1 — Noviembre 1997



Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — Diciembre 1997



Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — Enero 1998



Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — Febrero 1998



AGOTADA!

Previews: ... der II - ... o II ... Wing ... Prophecy - ... Gear y muchos ...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos

Número 5 — Marzo 1998



Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — Abril 1998



AGOTADA!

Previews: ... Age of ... IX: ... alls of Steel - ... nes of the Sith - PC ... útbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — Mayo 1998



Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — Junio 1998



Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos

Número 9 — Julio 1998



Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos

Número 10 — Agosto 1998



Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat 4** - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos

Número 11 — Septiembre 1998



Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — Octubre 1998



Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos

Número 13 — Noviembre 1998



Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — Diciembre 1998



Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos

Número 15 — Enero 1999



Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — Febrero 1999



Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos

Número 17 — Marzo 1999



Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — Abril 1999



Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant **Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.**
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos

Número 19 — Mayo 1999



Previews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Flight Unlimited III - Mortyr
Reviews: **X-Wing Alliance** - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2 - Trucos

Número 20 — Junio 1999



Previews: Informe especial de la exposición E3 - Dungeon Keeper 2
Reviews: **Star Wars Episode 1: The Phantom Menace y Racer** - Machines - TOCA 2 - Redline - y muchos más...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 2) y Ring Trucos

Número 21 — Julio 1999



Previews: Half Life: Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims
Reviews: **Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator** - Viva Football - Sports Car GT - EverQuest - y muchos más...
Soluciones: Black Dahlia
Trucos

Número 22 — Agosto 1999



Previews: Planet of the Apes - **Prince of Persia 3D** - Theme Park World
Reviews: **Dungeon Keeper 2 - Descent 3** - Heavy Gear II - Outcast - Kingpin - y muchos más...
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos

Número 23 — Septiembre 1999



Previews: Soldier of Fortune - Grand Theft Auto 2 - C&C: Tiberian Sun
Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos



A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio de los ejemplares comunes es de $4.90 y el de los que vienen con CD de $ 6.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21495971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires. El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés y que son de XTREME PC

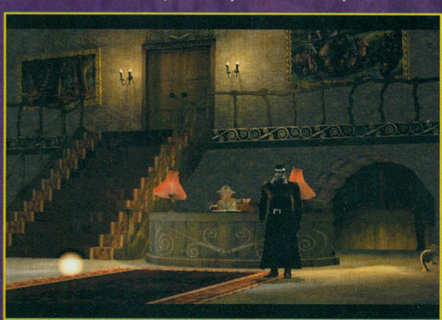
DISCWORLD NOIR

Descubrí los misterios de Discworld, de la mano de un detective bastante particular

Por Máximo Frias

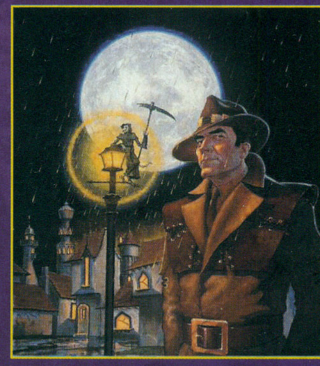
Acto I

Apenas comienza el juego sólo se puede ir a el muelle. Una vez ahí, hablá con el Sr. Scoplett en el barco. Las pistas que necesitás usar son: Pasajeros, Dos pasajeros misteriosos, Milka. Tenés que lograr que te diga dónde está el capitán (Cafe Ankh). Andá al Café Ankh. En vez de entrar a éste, doblá a la derecha y entrá al callejón. Agarrá la palanqueta que está en el carro. Ahora sí entrá al Café. Hablá con Nobby acerca de todo hasta que te diga dónde queda el Pseudópolis Yard (usá conversación común, después Vimes, y Pasajeros misteriosos). Hablá con el capitán del Milka. Debido a que éste no te da el permiso para entrar, vas a tener que usar otros métodos. Volvé al Milka y usá la palanqueta en el cajón de la izquierda (en donde estaba el marinero). Una vez dentro del barco agarrá la etiqueta y salí por la parte inferior de la pantalla. Andá a las cabinas (puerta de la izquierda). Examiná el catre inferior y agarrá el recorte. Salí de las cabinas y tratá de escapar del barco, en algún momento Lewton saltará al agua y aparecerás nuevamente en la oficina. Andá a Pseudópolis Yard y hablá con Nobby acerca de



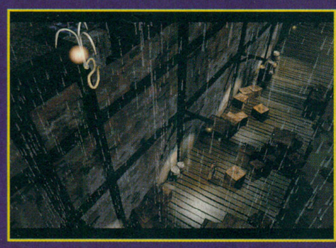
"Pasajeros Misteriosos". Apenas salís del edificio aparece Malaquito, el cual te pide que busques a Therma. Andá al Papagayo Octarino. Una vez ahí, esperá a que termine de cantar y hablá con la cantante, Zafiro. Preguntale acerca de Malaquito (habilita el Taller de Rhodan) y de Therma (te da la pista de Madame Calamita). Volvé al Pseudópolis Yard y preguntale a Nobby acerca de Madame (habilita Mausoleo). Andá al Mausoleo y tratá de encontrar la tumba. Sin suerte volvé al Café Ankh. Hablá con Isla (Izquierda) y preguntale acerca de los pasajeros del Milka. Usá la etiqueta que encontraste en el barco como una opción de diálogo para lograr acceso al Atracadero cinco. Andá a tu despacho y hablá con Al Khali. Andá al atracadero cinco y hablá con el vigilante. Volvé al despacho y aga-





rrá la invitación que se encuentra en el piso. Andá a la Mansión Von Uberwald. Dale la invitación al mayordomo, mientras éste no está mirá la pintura para que aparesca Carlotta. Hablá con ella acerca del Mausoleo para que te ayude. Mientras ella se cambia el conde te querra ver. Hablá con él y luego andá al Mausoleo. Finalmente Carlotta encuentra la tumba que estabas buscando. Volvé a la mansión y hablá con el mayordomo acerca del conde. Ahora andá a hablar con el conde acerca del compañero desaparecido, él te dará una iconografía. Andá a buscar a Malaquito en el Taller de Rhodan. No hables con Rhodan y pasá directamente al fondo de la habitación. Hablá con Malaquito y contale acerca de Therma ("Therma está encerrada en las criptas Selachii") para salir juntos hacia el Mausoleo. Agarrá el diente de Troll de los cascotes. Con Arpeo en mano, andá al

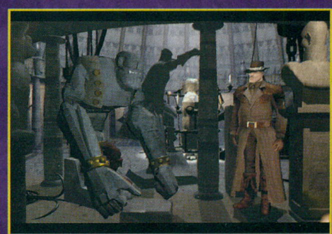




Atracadero cinco, girá en la esquina y usá el arpeo en la claraboya. Abrí la claraboya con la palanqueta. Entrá y agarrá la caja de cerillas que está a la derecha. Combiná la caja de cerillas con el recorte y volvé al Papagayo Octarino. Hablá con Mankin acerca de Mundy y usá la caja de cerillas para probar que está mintiendo. El te dirá que está subiendo las escaleras. Andá a la izquierda.

Acto II

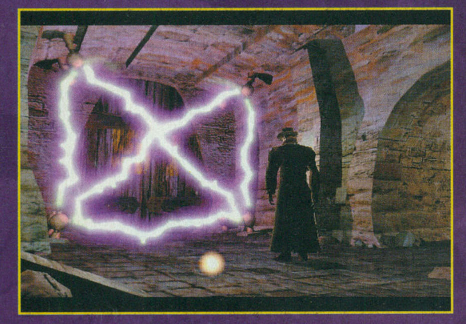
Después de que los guardias se hayan retirado, observá la soga que está en el techo. Usá la pista de la soga en las botas de Mundy y examinalas más de cerca. Mirá el mensaje que está en la pared y usá la pista "Mundy colgado por pies" es este. Volvé a donde estaba Mankin y usá la misma pista (Colgado por pies) en él, luego "Descolgado" y terminá con "Botas". El te dará una moneda. Hablá nuevamente con él acerca de Zafiro. Andá al dressing room y hablá con Zafiro para que te de un nuevo lugar a donde ir, el casino Saturnalia. Volvé al Milka y mostrale la foto de Regin al Sr. Scoplett. Andá al Pseudópolis Yard, hablá con Nobby y preguntale acerca de Carruaje. El te contará acerca de un carro en exeso de velocidad que se dirigía hacia el puente Maudlin. Volvé al muelle, el Milka ya partió. Combiná la soga con el gancho. Andá al puente Maudlin y mirá las marcas de derrape que están en el piso. Tratá de agarrar lo que flota en el río con el gancho (vas a necesitar a alguien con más fuerza). Andá a Saturnalia y hablá con el croupier que se encuentra más a la derecha. Sobornalo y te dirá que Zafiro está perdiendo siempre. Volvé a tu oficina para encontrarte nuevamente con Al Khali. Te llevará a Horst y te pedirá una espada de oro. Andá al Papagayo Octarino, hablá con Mankin y preguntale acerca de donde sacó el dinero Zafiro. Volvé con Zafiro y comentale acerca de sus perdidas, la reunión secreta y luego confrontala con los hechos. Volvé al casino Saturnalia. Hablá con Carlotta acerca de la espada. Después de la escena romántica hablá acerca del cargamento del Milka y te dará un Albarán. Andá al Atracadero cinco y mostrale la orden al vigilante. El te dejará pasar y conseguirás más pistas acerca del cargamento del Milka. Ahora andá a buscar a Malaquito (en el Taller) y pedile su ayuda. Encontrás a Regin. Luego de que Malaquito se lleva la caja, examiná el cuerpo de Regin y comparalo con la iconografía. La llave abre la caja de seguridad en el Saturnalia, pero como todavía eso no lo sabés, hablá con el croupier. Eso te dará el acceso a las cajas. Usá la llave en las cajas de seguridad para obtener un sobre y un amuleto. Volvé a la mansión y decile al mayordomo que querés ver al conde. Hablá con el conde acerca del asesinato de Regin y del amuleto de la suerte. Andá al Café Ankh. Hablá con Samael (en la mesa que antes estaba Ilsa) acerca de los toneles de vino y obtendrás la llave del sotano. Andá al sotano (donde estaba la palanqueta) y encontrarás a Ilsa. Hablá con ella acerca de las cajas Varberg y ella te preguntará acerca de un escondite. También observá los recibos que se encuentran sobre el escritorio. En tu oficina Zafiro dejó una nota que habla del arreglo de una reunión con Therma. Andá al Taller para avisarle a Malaquito.



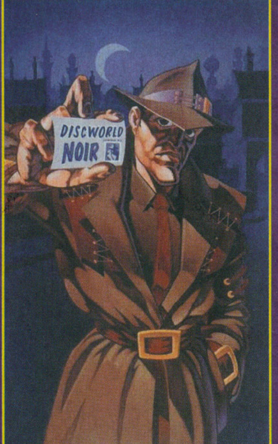
Ahora los guardias están seguros de que vos sos el asesino. Decí cualquier cosa



en el interrogatorio, de cualquier forma terminarás en la celda. Esperá a que la rata desaparezca por el agujero de la pared. Buscá la abertura y mové el bloque para pasar de celda. Hablá con el otro prisionero, luego movete hacia la parte superior de la celda y mirá por el agujero de la pared. Nobby vendrá y te dejará libre. Volvé al Palacio del Patricio y usá el gancho en la pared. Bajá nuevamente y usá la pista "Escondirijo" en ésta. Volvé con Ilsa y mové a Dos Castaños a la celda de Leonardo. Ilsa te dará acceso al Gremio de Arqueólogos. Hablá con Laredo Cronk y luego andá con Horst y hablale acerca de Laredo. Volvé con ella, decile acerca de la nota de Horst y se irá. Ahora examiná la librería y tirá del libro con bisagra para abrir la chimenea. Seguí el camino hasta el la Bóveda 51 y tratá de desarmar la cerradura. Sin suerte volvé a Saturnalia y hablá con el Ward hasta que se le escape algo acerca de cerraduras de seguridad. Canjeá el amuleto de la suerte por una puerta secreta. Volvé a la bóveda y usá la pista "Pasadizo Secreto" en el panel de seguridad.



Entrá a la bóveda y usá la pista de Mundy (3712V) en las cajas. Cortá el vidrio con el diente para romper la urna. Salí del gremio para ver nuevamente la intruducción.



Acto III

Ahora tenés la habilidad de covertirte en lobo y aprender los distintos olores. Los olores púrpuras van directo a Saturnalia. Cuando seas Lewton otra vez transformate en lobo y olé el color verde. Volvé a forma humana y agarrá el musgo. Andá a tu despacho para encontrarte con Nobby. Obtenés nuevamente la palanqueta (de no ser así podés agarrar siempre una del carro que está afuera del Café



Ankh) y pistas acerca del asesinato. Convertite en lobo y olé el olor púrpura. Andá a la mansión y decile al mayordomo que querés ver a Carlotta. Mientras él no está convertite en lobo. Después de la conversación con Carlotta en el bar, andá a hablar con el Conde. Preguntale al conde acerca del musgo y ganarás acceso a la Biblioteca. Buscá en las tarjetas clasificadoras acerca del musgo para obtener la pista de las cloacas y luego usá alcantarillas en las tarjetas clasificadoras para ganar acceso a ellas. Andá al alcantarillado y convertite en lobo. Seguí el olor púrpura hasta que desaparezca en una guarida a la izquierda. Andá a ese lugar y examiná los desperdicios. Encontrarás un amuleto. Hablá con la Muerte de las Ratas y salí. Dos Castaños es un arqueólogo, así que andá con él y mostrale el amuleto para obtener la pista del Templo de Anu Anu. Ahora andá al Papagayo Octarino y examiná las noticias del tablón de anuncios. Hablá con Mankin acerca del asesinato del comerciante para ganar acceso al Gremio de los Comerciantes. Después de finalizar la conversación andá al cambiador de Zafiro. Convertite en lobo y olfateá el perfume (la botella de la izquierda). Volvé a forma humana para agarrarlo.



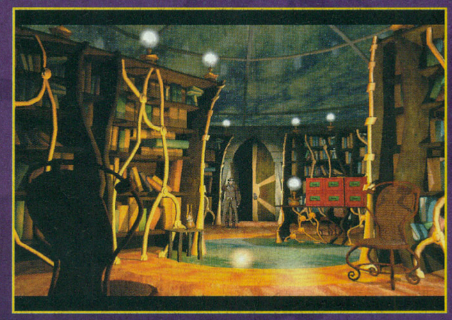
Ahora andá a la Universidad Invisible (Sala Nueva) y hablá con la Sra. Fomes acerca del trabajo, el asesinato del mago y las botas de hombres muertos. Convertite en lobo y examiná la octizarra. De forma humana nuevamente buscá en las taquionillas, una de ellas tiene libros dentro. Mirá los libros y luego cambiá la escritura que está en la octizarra con la pista del Templo de Anu Anu. Entrá por las puertas de la izquierda y hablá con el portero acerca del asesinato. Andá al Palacio del Patricio y girá en la esquina derecha. Convertite en lobo y olfateá los barriles. Usá la base de datos de olores para compararlos (colores magenta). Volvé a la bodega de vinos y usá la palanqueta en un barril, terminarás en el Palacio (leé primero los papeles del escritorio). Convertite en lobo nuevamente y olfateá. Nuevamente de forma humana salí del sótano y caminá por el pasillo hasta que encuentres las puertas dobles. Convertite en lobo y

escuchá la conversación de Vimes con el Patricio. Ahora salí corriendo y terminarás en tu despacho con un asesino como invitado. Andá al Gremio de los Comerciantes y hablá con el individuo acerca de las botas de hombres muertos. Andá a ver al Conde (La Muerte). Hablá con la Muerte acerca del asesinato del comerciante. Volvé a la Universidad Invisible y buscá en la taquionilla donde encontrarás un libro que habla acerca de templos. Usalo para abrir el amuleto de escarabajo y conseguirás una lista de nombres. Andá al Cafe Ankh, Carlotta te está esperando (si no está ahí hablá directamente con ella en la mansión). Comentale acerca de Mundy Colgado y luego preguntale si ella lo asesinó. Continuá con el asesinato del Regin y Malaquito hasta que hable de Errata. Andá al Templo de los Dioses Menores y hablá con el Memencio (seguidor de Anu Anu) acerca de la lista. Salí del templo y girá por la izquieda hacia el cementerio. Movete hacia la vidriera (detras de Memencio) y convertite en lobo. Volvé al templo y hablá con Malaclipse, el otro cura que está al lado de la entrada. Preguntale acerca de Errata y de los Verdaderos Seguidores. Preguntale acerca del Inner sanctum y él te llevará ahí. Ahora buscá en el altar y metete dentro de la cavidad. Cuando veas las botas de Memencio, rocialas con perfume. Después de la ceremonia lo acompañarás al Santuario. Escuchá la reunión hasta que te empiecen a perseguir. Ahora tenés la pista de Nylonathatep. Volvé al Santuario y examiná la pared y luego el extraño símbolo para hacer un dibujo de él. Volvé a la biblioteca del Conde para encontrar más información acerca de Nylonathatep y ese extraño símbolo. Volvé al Santuario. Usá TODAS las pistas de asesinato (deberían ser seis) en el mapa de Ankh-Morpork para ganar acceso al Jardín de los Magos, a la Calle Dagón y al Teatro Dysco. Andá al Dyco y agarrá un folleto de la silla. Volvé a la biblioteca del Conde. Usá el folleto con las tarjetas clasificadoras para aprender sobre las Ocho Grandes Tragedias. Andá al Dysco nuevamente. Acercate al escenario y convertite en lobo. Vas a ver un olor que desaparece por debajo. Volvete humano y examiná las marcas. Usá el Signo de la Anguila en las marcas y el escenario se abrirá. Usá la pista Ocho Grandes Tragedias en el altar y andá a la calle Dagón en donde hay un negocio. Usá la palanqueta en los boards, tirá la ventana y entrá. Buscá en el debris y examiná el hueso. Andá al Jardín de los Magos y escondete en los arbustos.

Acto IV

Mirá la inscripción en la pared y buscá en los escombros para obtener el Falce. Volvé con el Conde para enterarte de que se murió. Andá a la biblioteca y buscá a Nylon... para enterarte de la existencia de un cristal. Volvé con Leonardo y discutí acerca de diferentes geometrías. Dos Castaños es más útil y te entrega un mapa estelar. Andá al Santuario para entontrar a Kondo y matalo. Registrá su cuerpo y agarrá el amuleto. Ahora andá al Templo de los Dioses Menores y hablá con Memencio (usá el amuleto como un tema) hasta que se suicide. Andá al taller y al lugar donde solía estar Malaquito. Ahí hay algunas vendas con restos de piedras basálticas. Mostráselas a Rhodan y hacele decir dónde se encuentra Foid. Al final te enterás que se encuentra en la calle Dagón, en frente del negocio. Abrí la puerta y hablale acerca de Kondo, Falce, el amuleto y demás hasta que revele el contacto de Sátrapa: Gelido. Andá a la Universidad Invisible, y la Sra. Fomes te despedirá. Volvé con Nobby y chantajealo para que te entrege una orden de registro. Una vez que la tengas, volvé a la Universidad y mostrásela a la Sra. Encontrarás una mancha de sangre donde estaba el portero. Convertite en un lobo y seguí el rastro hasta el Observatorio. Hablá con Sátrapa y peleá con él. Después de la pelea andá al telescopio y agarrá un astrolabio y usá el mapa de constelaciones que está escrito en el piso (marcá el Pequeño grupo de estrellas sin brillo). Decile al Golem que gire el eje a ese sistema y mirá a través de él. La joya está en el Mausoleo. Andá y usá el astrolabio en el cielo. Ahora usá grotesco para abrir la cripta. Usá la moneda de Mundy para abrir el sarcófago. Hablá con el zombi y pedí la joya (mostrale el Falce). En tu despacho usá la joya para encontrar a Horst y andá al puente Maudlin. Matalo y arrestá a Carlotta. Volvé a la celda de Leonardo. Limpiá los escombros que están en el agujero y hablá con él. Usá la máquina voladora e Ilsa aparecerá para recordarte que uses protección. Usá el símbolo de la Anguila en el planeador y volá nuevamente.







Hidden & Dangerous

Sin dudas este juego fue una de las sorpresas más grandes que vimos por la editorial en lo que va del año y en respuesta a la gran cantidad de e-mails y cartas que nos han mandado, pidiéndonos consejos acerca de este sensacional juego de estrategia y acción, aquí tienen la primera parte de la guía, que les servirá para aprender las mejores formas de hacerle el aguante a estos alemanes tan sacados

Algunas aclaraciones

Tal y como comentamos en la nota del número 23, este juego (como viene originalmente) tiene algunos errores que se presentan al azar (por lo general son problemas con las colisiones), que en más de una oportunidad nos hacen perder y en otros casos nos dejan la máquina completamente colgada, cosa que seguramente hizo que más de uno se acuerde hasta de la tatarabuela de los programadores.
Por ese motivo les recomiendo que antes de empezar, instalen los dos patches que incluimos en el CD de este mes (versiones 1.1 y 1.2), para que puedan jugarlo como corresponde, especialmente si van a hacerlo en modo "Multiplayer".



Por Santiago Videla

Los Controles

Acá tienen un listado con la explicación de los comandos más importantes que podrán usar durante el juego.

El movimiento: Cada soldado se controla con los cursores y con el mouse al mismo tiempo, en caso de que quieran correr simplemente mantengan presionada la tecla [Shift] mientras avanzan y cuando quieran caminar en forma silenciosa háganlo manteniendo apretada la tecla [Alt].
También es posible mover solamente el torso del personaje, para hacerlo simplemente hay que mantener apretado el botón derecho del mouse y apuntar en cualquier dirección.
Disparar: Esto normalmente se hace con el botón izquierdo del mouse y en el caso de las granadas, es necesario mantener presionado este botón un cierto tiempo para que lleguen más lejos.
Las granadas también pueden tirarse por el suelo y para hacerlo tienen que mantener presionadas las teclas [Shift] y [Ctrl] al mismo tiempo en el momento de lanzarlas.
Para ampliar o reducir el aumento de los binoculares o de los rifles de francotirador ("sniper") hay que mantener presionado el botón derecho del mouse y mover hacia delante o hacia atrás, tengan en cuenta que esto sólo podrán hacerlo cuando tengan la vista en primera persona.
[Tab]: Esta tecla les va a servir para seleccionar a cada soldado del grupo, cosa que pueden hacer en forma más directa con los números del 1 al 4.
R: Recargar el arma.
X: Saltar
W / S: Cambiar de posición (parado, agachado y cuerpo a tierra).
U: Este es el comando más útil de todo el juego y tiene varias funciones que pueden **ser:** Registrar los cuerpos de los enemigos, subir o bajar de un vehículo (autos, camiones, aviones, barcos, etc.), subir escaleras verticales y revisar cajas en busca de equipo.
C: Centrar la cámara.
Barra de espacio: Vista del mapa.
[/]: Ciclar los objetos del inventario.
[Enter]: Su función principal es la de usar o guardar los objetos del inventario, pero en caso de que quieran dejar algo en el piso, lo único que hay que hacer es abrir la pantalla del inventario y mantener presionada esta tecla unos 3 segundos (hasta que el símbolo del objeto seleccionado cambie) y luego soltarla para que lo que eligieron quede en el piso.
\ o [Backspace]: Cambiar la elevación de la cámara.
- o =: Cambiar la distancia de la cámara con respecto al personaje.
F1: Repetir la explicación de la misión.
F2: Activar o desactivar la mira de las armas cuando estamos viendo al personaje en tercera persona.
F3: Activar o desactivar la mira de las armas cuando estamos viendo al personaje en primera persona.
F4: Mandar mensajes (sólo en "Multiplayer").
F11: Ver los objetivos de la misión.
Los siguientes comandos se usan para darle órdenes directas tanto a los miembros de nuestro grupo que son controlados por la máquina, como a cualquier personaje aliado que encontremos en alguna misión y pueden llegar a resultarles muy útiles, cuando quieran dar indicaciones sin tener que entrar al mapa.
[Home]: Decir que nos sigan (Follow Me!).
[End]: Hacer que se detengan (Stop!).
[Page Up]: Ordenar que continúen adelante (Move On!).
[Insert]: Llamarles la atención (Hey!).
[Page Down]: Alto el fuego (Hold Fire!).
[Delete]: Borrar las órdenes asignadas al soldado que está seleccionado.
La mayoría de estos comandos pueden redefinirse y les va a convenir darse una vuelta por el menú de opciones para ordenarlos de una forma que les resulten más cómodos.

El equipo

Después de seleccionar a los miembros del grupo, tendrán que elegir el equipamiento que van a usar durante toda una campaña y al principio es conveniente que dejen que la máquina seleccione los imprescindibles, para hacerlo presionen el botón que dice **"Auto set-up"** y ya está, aunque más adelante les va a convenir hacer esto a mano.

Por último, les tocará seleccionar a los que tomarán parte en la misión, que podrán ser cuatro como máximo y luego tendrán que equiparlos con lo más indicado para cada caso, cosa que pueden hacer nuevamente tocando el botón de **"Auto set-up"**.

Antes de empezar, revisen bien lo que la máquina les asignó, porque a veces los sobrecarga al divino botón y eso les impedirá llevarse las armas de los soldados alemanes que vayan bajando, que por lo general tienen más alcance que las que tienen ustedes.

Salvo algunas ocasiones especiales, siempre les conviene hacer que dos de los miembros del grupo lleven un rifle de francotirador (Lee Enfield Mk 4 Sniper Rifle) y que los otros dos usen una ametralladora (Sten Gun) y algunas granadas de mano (British Hand Grenade), porque de ese modo podrán atacar a enemigos que estén lejos y cerca sin problemas y además van a tener el suficiente espacio libre, como para llevarse algunas armas alemanas, en especial los rifles de francotirador (K 98), que tienen 1500 metros de alcance contra los 800 metros de la versión inglesa.

Preparándonos para las campañas

Una vez que hayan seleccionado la primer campaña, la única misión que tendrán habilitada es la primera y al elegirla van a entrar en un menú en el que tendrán que seleccionar a los miembros de su equipo para toda esa campaña.

En esta pantalla tendrán a su disposición un total de 40 personajes, de los que tendrán que seleccionar a 8 como máximo, pero mucho cuidado con lo que elijen, porque si se equivocan la pueden llegar a pasar muy mal.

Cada personaje tiene una serie de habilidades, que determina su rendimiento en combate y son las siguientes:

Shooting (puntería): Esta es la habilidad más importante de todas, porque como su nombre lo indica, esto marca la precisión que tendrá cada soldado para disparar, especialmente con armas de largo alcance como ser los rifles de francotiradores.

Siempre que elijan un personaje, traten de que el valor de esta habilidad esté por encima del 90%, porque en la mayoría de las misiones es vital tener a alguien que donde ponga el ojo ponga la bala.

Reaction (reacción): Este valor, indica la velocidad de reacción que tiene cada soldado y es aunque no es muy notoria cuando controlamos al personaje en forma manual, es muy importante cuando el soldado es guiado por la máquina, ya que hace que al ver a un enemigo reaccione con más rapidez.

Stealth (indetectable): Esta es la capacidad que tiene cada soldado, para caminar sin hacer ruido. Mientras más alto sea este parámetro, las posibilidades de ser escuchado por cualquier enemigo que esté cerca de ustedes serán menores y de esa forma podrán actuar con más comodidad.

Strenght (fuerza): La fuerza determina la cantidad de equipo que el personaje podrá llevar consigo y esto es importante a la hora de llevar armas pesadas como Bazookas o minas antitanque.

Endurance (resistencia): Esta es la cualidad que indica la resistencia de cada hombre a las heridas, obviamente, mientras más alto sea este valos, más balazos podrán aguantar siempre y cuando no reciban un tiro directo en la cabeza.

El mapa

Al activar el mapa, podrán ver una serie de comandos sobre el lado izquierdo de la pantalla, que sirven para darle diversas órdenes a los soldados que van a ser controlados por la máquina y tarde o temprano van a tener que acostumbrarse a usarlos.

Move: Al seleccionar este comando, tienen que hacer un click en el lugar del mapa al que quieren que el soldado vaya (seleccionando este comando nuevamente pueden agregarle más tramos al recorrido que quieran hacer).

Follow: Sirve para indicarle a cualquier miembro del grupo, que siga a otro.

Use: Es para hacer que el soldado que tengan seleccionado use lo que le señalaron en el mapa (si la máquina no toma este comando, prueben acercando la cámara en el mapa, para seleccionar el objeto que quieren usar con más precisión).

Use Inventory: Les permitirá seleccionar cosas del inventario del personaje seleccionado.

Attack: Con este comando le pueden ordenar a cualquiera de sus hombres, que ataque a cualquier enemigo que aparezca en el mapa.

Guard: Esta orden le indica al soldado que eligieron, que se quede en su posición y que le dispare al primer enemigo que vea.

Wait Signal: Esta opción sirve para atacar en forma sincronizada, porque hace que el soldado espere que le den una señal para atacar, esta señal, pueden darla con la tecla [Insert] (Hey!) o con un disparo.

Stand: Les ordena que se queden de pie.

Kneel: Permanecer agachado.

Lay: Hecharse cuerpo a tierra.

Primer campaña ("Operation Iron Swarm")

Misión 1 ("Amber Arrow")

Objetivos: Cruzar el puente y reunirse con los miembros de la resistencia
Dificultad: Moderada

Para esta misión es conveniente llevar a cuatro soldados, dos de ellos equipados con rifles de francotirador y los otros dos con ametralladoras (recuerden lo de las habilidades), también pueden llevar algunas granadas (3 por persona) en caso de que las cosas se les compliquen un poco.

Para empezar, observen cuidadosamente el mapa y luego avancen hasta llegar a una loma que está justo antes del primer puesto de guardias, desde ahí podrán ver a uno de los guardias del puente, así que suban a la loma sin que los vean y coloquen un francotirador y a alguien con ametralladora para que lo cubra.

En el momento que empiecen a disparar van a salir algunos soldados de la casilla, así que bájenlos con ráfagas de ametralladora y si alguno escapa y se esconde, no lo persigan, mejor tírenle una granada a ver si sale... en pedazos.

Tengan en cuenta que en este juego los enemigos se comportan de una forma muy real y cada vez que se oye un disparo, por lo general van a ver de dónde viene, aunque los francotiradores casi siempre optan por ocultarse y ponerse alerta, así que estén atentos.

Cuando hayan limpiado la primer casilla revisen todos los cadáveres y si alguno de ellos tiene un rifle, sáquenselo y úsenlo ustedes (para revisarlos, pónganse encima de ellos, presionen la U para ver el inventario del muerto y agarren lo que quieran llevar con [Enter], para salir del inventario del cadáver presionen la U nuevamente y ya está.

La mejor forma de avanzar en cualquier terreno es con la vista en primera persona y usando el aumento de la mira de los rifles para revisar bien los alrededores, para evitar ser sorprendidos.

Cuando tengan acceso al puente, manden a tres de sus hombres a que cubran los caminos que están a los lados de la vía (ojo con los guardias y con los trenes) y hagan que uno de los francotiradores baje por la escalerilla del lado izquierdo (pónganse de espaldas a la escalera y presionen la U) y vaya por el pasadizo que está debajo del puente.



Desde ese pasadizo avancen muy despacio hasta que vean la otra orilla y revisen las cercanías del otro puesto de guardia porque es más que seguro que por lo menos hay un francotirador esperándolos.

Una vez que lo liquiden avancen por el puente con los otros 3 soldados y tengan mucho cuidado, porque es muy posible que haya algún alemán detrás de las columnas que están al final del puente, igualmente avancen con mucho cuidado, porque del otro lado de ese puente hay por lo menos otros dos soldados ocultos a ambos lados de la vía.

Cuando hayan eliminado a todos los que estaban cerca de la segunda casilla, pasen por detrás de esas barracas, corran hasta llegar al camión y listo.

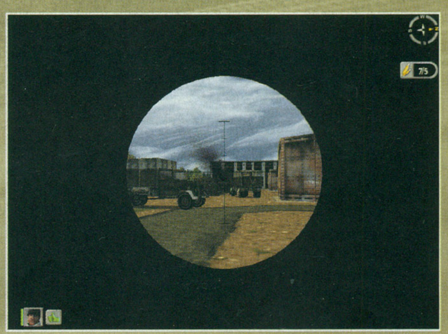
Misión 2 ("Heart of Bell")

Objetivos: Rescatar a los pilotos que están presos dentro del edificio principal, volar los depósitos de combustible que quedaron intactos y regresar al punto de partida (en el túnel).
Dificultad: Moderada

Para esta misión, usen a los mismos hombres que en la anterior, pero hagan que por lo menos uno de ellos lleve consigo 3 o 4 bombas de tiempo, que serán necesarias para volar los tanques de combustible y no dejen de llevar algunas granadas de mano (usen solamente las inglesas, porque les dan 3 segundos para correr).

A principio empezarán en unos túneles que están justo debajo de la fábrica, vean el mapa con cuidado y vayan hacia el lugar que les recomendaron usar para subir (párense frente a la escalera y toquen la U).

Al salir, no se muevan de donde están y vean hacia dónde están unos camiones destruídos (humeando) con uno de sus francotiradores, porque si se fijan bien, justo detrás del humo van a poder ver a la primer torre de vigilancia con un guardia apuntando hacia donde están ustedes.



Bajen al guardia con un tiro en la cabeza y vuelvan a poner el mapa, ahora vean la torre que está hacia el Norte (detrás de los tanques de combutible que están cerca de ustedes), asómense por la derecha de los tanques y bajen al guardia que está abajo o por lo

menos llamen su atención para que los persiga.

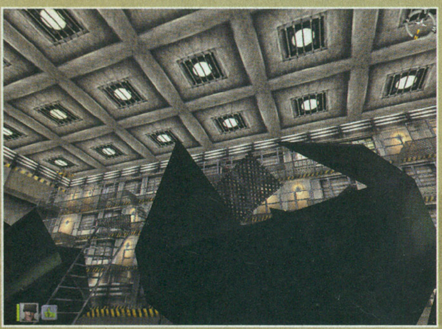
Cuando lo hayan liquidado, vuelvan a asomarse y liquiden al de la torre (la mejor forma de hacerlo desde esa distancia es con ráfagas de ametralladora), cuando todo esté listo vayan acercándose a esa torre, pero mucho cuidado, porque en la calle principal siempre hay entre 3 o 4 soldados patrullando, así que mejor asómense despacio y usando el rifle.

Cuando logren terminar con los que están en la calle principal usen una vez más el rifle para localizar y eliminar al guardia que está encima de la última torre, que está al fondo (cerca de los vagones de tren).

Ahora vayan hacia el edificio principal, pero asegúrense que no haya quedado ningún alemán oculto entre los tanques de combustible y tengan mucho cuidado cada vez que vayan a doblar una esquina.

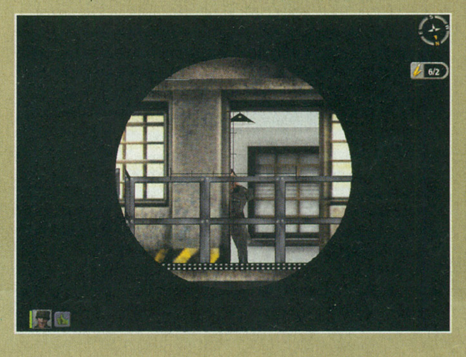
Una vez frente a la puerta de ese edificio (en la parte de atrás) ni se les ocurra entrar, porque no van a volver a salir, en lugar de eso tiren una granada (por el piso) de manera que quede junto al vagón que se ve desde ahí (de más está decir que se alejen, porque se va a armar un regio bolonqui).

Cuando todo haya volado, esperen a que se apague el fuego y se vaya el humo, entren corriendo con un solo hombre y colóquense junto a lo que queda del vagón (no se preocupen si oyen algunos disparos).



Si se asoman por una de las aberturas del vagón, podrán ver a un simpático francotirador en el piso de arriba, así que deshávanse de él.

Ahora vayan hacia atrás hasta llegar a una escalera vertical y suban hasta la primer plataforma, desde ahí usen la mira del rifle para ver hacia las puertas que están en el segundo piso del lado de enfrente, porque ahí está el último soldado enemigo que puede hecharles a perder la misión.



Revisen bien hasta que lo vean, bájenlo y vayan hacia el segundo piso del lado de enfrente, porque en esa habtación encontrarán un civil que les dirá que los pilotos que tenían que rescatar ya no están ahí.

Tengan mucho cuidado cuando bajen una escalera y nunca corran cuando lo hagan, porque los soldados pueden llegar a morir con tan solo una pequeña caída.

Después de hablar con el civil, vuelvan a ver la descripción de la misión (F1) y observen cuáles son los tanques que tienen que volar.

Vayan hacia allá con el soldado que tenga las bombas de tiempo, pónganse al lado de los primeros tanques de combustible y abran el inventario, luego de eso seleccionen los explosivos y al tocar [Enter] aparecerá el contador de tiempo, en ese momento, si presionan los cursores arriba o hacia abajo, podrán regular el tiempo que tardará la bomba en estallar (1:30) como máximo, presionen [Enter] para dejarla y vayan hacia los otros tanques.

Coloquen las cargas junto a los últimos tanques, entren nuevamente al túnel y vayan al lugar en donde comenzaron la misión, cuando explote todo habrá terminado.

Misión 3 ("Whirlwind")

Objetivos: Liberar a los pilotos que están presos en el interior del edificio principal de la estación, destruir el transformador que alimenta los reflectores de las baterías antiaéreas, incendiar un vagón cisterna para que los bombarderos puedan ver dónde soltar su bombas, regresar al punto de partida.

Dificultad: Complicada

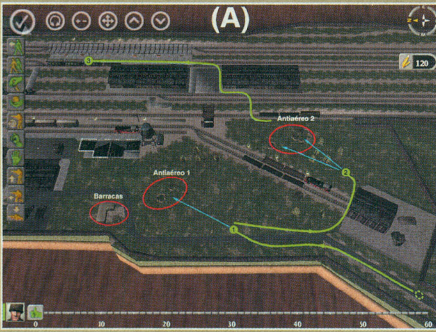
Nuevamente van a tener que usar un equipo de cuatro hombres y equípenlos con rifle y ametralladora a todos, pero además hagan que por lo menos uno de ellos lleve una pistola de bengalas (Flare Gun) y con otro lleven al menos 2 bombas de tiempo.

En esta misión estarán cerca de una estación, así que como primera medida observen la foto (A), porque ahí están señaladas las posiciones de las dos primeras baterías antiaéreas.

El asunto es que para poder avanzar sin problemas, van a tener que eliminar a los soldados que custodian esas posiciones, que pueden ser entre 4 y 5 hombres.

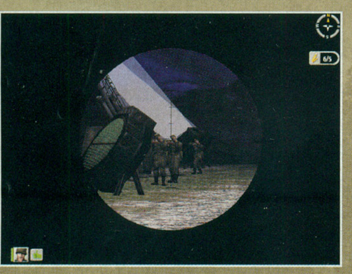
Para hacer la primer parte de esta misión guíense con lo que se vé en la foto (A), ahora acérquense con cuidado a la primer batería, siguiendo hasta el punto marcado con el número (1) disparen una bengala para iluminar el lugar y revisen con el rifle hasta que vean a los soldados (les conviene avanzar cuerpo a tierra), cuando vayan a dispararles asegúrense de que alguien los cubra, en caso de que algún alemán se les acerque que salgan refuerzos de las barracas que están ahí cerca.

Como siguiente paso, vayan hacia el segundo antiaéreo siguiendo hasta el punto número (2), (con cuidado porque puede haber 1 ó 2 soldados patrullando cerca de los trenes) eliminen a sus operadores



de la misma forma y cuando todo esté tranquilo avancen hasta llegar al andén principal de la forma que se vé en el camino número 3, en ese andén hay un par de hombres patrullando, así que primero les conviene asomarse por el costado del galpón que está justo después del segundo antiaéreo y esperar a que pasen para despacharlos.

Cuando hayan limpiado el andén, avancen muy despacio hacia el Norte, porque poco después de ese andén hay otra batería antiaérea con sus respectivos soldaditos (guíense por la luz de los reflectores).



Cuando logren limpiar el tercer antiaéreo vayan hacia el edificio principal de la estación y quédense junto a la pared (no pasen por enfrente de la puerta), coloquen a dos hombres apuntando hacia la puerta (de costado) y pasen corriendo por delante de la puerta sin detenerse, porque en el interior hay dos guardias, que al verlos pasar van a salir a correrlos y de ese modo sus compañeros podrán acribillarlos sin problemas cuando se asomen.



Entren en el edificio, acérquense al civil (les dice que ya se llevaron a los pilotos) y lo que tendrán que hacer ahora es eliminar al guardia que está en la torre de vigilancia que se encuentra al lado de ese edificio, para poder llegar hasta el generador (ojo que detrás del generador o entre los vagones puede haber un par de alemanes más).



Lo que sigue es poner una bomba de tiempo junto al generador y luego pongan otra de esas cargas junto al vagón cisterna que está solo, enfrente del edificio principal y cuando lo hayan hecho vuelvan corriendo hasta el punto de inicio de la misión, por el camino que usaron para llegar hasta ahí.

Asegúrense de ponerle el máximo límite de tiempo a los explosivos, porque cuando el transformador vuele y el vagón se incendie, los aviones aliados empezarán a bombardear el lugar y si ustedes están cerca... adiós misión.

Misión 4 ("Phoenix Fall")

Objetivos: Destruir los 3 vagones blindados del tren y eliminar a todos los enemigos de la zona

Dificultad: Preocupante

La última misión de esta primer campaña viene bastante pesadita, así que vuelvan a usar un equipo de 4 hombres, y equipen a tres de ellos con rifle y ametralladora y hagan que el cuarto lleve un Bazooka con dos cargas como mínimo.

También es necesario que lleven por lo menos 3 bombas de tiempo, así que vean a quién le queda espacio suficiente como para cargarlas.

En esta misión empezarán parados frente a un camión y si quieren pueden usarlo, basta con ponerse junto a la puerta de la cabina y presionar la U y luego podrán manejar con los cursores (eso es igual para cualquier vehículo siempre y cuando tengan combustible), de todas formas les sugiero que en esta misión se olviden de viajar en camión si es que quieren seguir vivos.

Antes de dar un paso vean la foto (A) y avancen hasta una pequeña colina siguiendo el camino marcado con el 1, pero no suban todavía.

Sobre las montañas que están más adelante hay 3 francotiradores muy peligrosos, especialmente el número 2, porque desde su posición es capaz de darles en una pestaña en el momento en que caminen dos pasos más delante de donde está el camión.

Ahora pónganse cuerpo a tierra y suban la colina muy lentamente hasta que puedan asomarse un poco y ver hacia donde está el francotirador 1, en este momento usen la mira del rifle con el aumento al máximo, porque sólo de esa forma podrán ver apenas la cabeza de ese primer enemigo, pero si no lo ubican y lo bajan rápido van a correr el riesgo de que él los vea primero y los llene de plomo.

Cuando lo liquiden vuelvan a ver la foto (A) y avancen siguiendo la flecha hasta llegar al punto 2 (encima de la montaña) y al llegar a ese lugar vuelvan a ponerse cuerpo a tierra y asómense por el costado de la montaña (muy despacio) hasta que vean a los otros dos tiradores.

Tan pronto como puedan verlo eliminen primero al número 2 y luego al 3, pero tengan cuidado porque si los descubren, el tirador número 3 saldrá de su posición para ir a buscarlos.

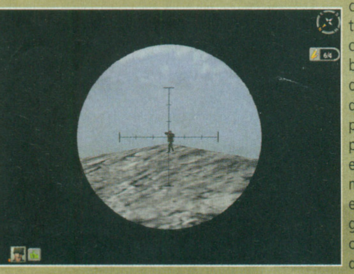
Si lograron bajar a estos dos tiradores quédense en la montaña en donde estaba el tirador 1 y avancen cuerpo a tierra hacia uno de los extremos de esa montaña hasta que puedan ver las ruinas de unas casas.

Observen bien toda esa zona con el rifle y dispárenle a todo lo que se mueva, traten de que por lo menos uno o dos de sus compañeros estén detrás de ustedes con ametralladoras, para cubrirlos en caso de que algún alemán intrépido decida subir a buscarlos.

Traten de buscar el mejor ángulo para ver los costados de las casas, porque siempre puede quedar algún soldado escondido y cuando vean que está todo tranquilo, dejen a un hombre en la montaña en que están ahora y manden a otro (con rifle) y al que lleva el Bazooka al lugar exacto en el que quedó el cadáver del francotirador 2.

Ahora agarren al soldado del Bazooka y dispárenle al primer vagón blindado, que desde ahí se ve muy bien.

Luego de que vuelen al vagón, hagan que el soldado del Bazooka vaya hasta la entrada de la casa destruida y sin techo que está más cerca de ustedes y cuando cambie la música ordénenle que vuelva, porque al pasar por ese lugar, la máquina enviará un grupo de 5 o 6 soldados que vendrán corriendo del Este, pero con un hombre en cada montaña (usando el rifle) no les costará mucho deshacerse de ellos.



Bueno, ya sólo falta el último tramo, así que reúnan a todo su grupo junto al cadáver del francotirador 2 y bajen lentamente hacia la ruta, ahí liquiden a cualquier enemigo que vean (si es que los hay) y después acérquense lo más que puedan al tren, pero no crucen por debajo del puente.



Al estar bien pegados al tren, los soldados de los vagones blindados que quedan no podrán apuntarles, así que dejen al resto del grupo a cubierto y vayan arrastrándose con el que tiene las bombas de tiempo, pero antes de acercarse a esos vagones, revisen con el rifle por debajo del tren en todas direcciones, porque del otro lado hay de 2 a 3 guardias, pero de esa forma podrán eliminarlos sin que se den cuenta de dónde vinieron las balas.

Un vez despejado el otro lado del tren, pongan las cargas frente a cada vagón y aléjense, si después de que estallen no aparece un mensaje indicando que mataron a todos los enemigos, revisen una vez más los alrededores (con cuidado), para buscar a algún enemigo que se haya quedado escondido temblando del miedo.



Segunda campaña ("Operation Silver Gate")

Misión 1 ("Broken Knife")

Objetivos: Destruir las exclusas del dique, avanzar hasta el punto de reunión
Dificultad: Moderada

Al comenzar esta misión se encontrarán con la sorpresa de que el avión que los llevaría hasta el lugar de la misión es derribado y ahora las cosas han cambiado.

Esta misión es bastante simple en comparación a las que ya hicieron y les recomiendo que únicamente use a un solo hombre

Antes que nada, vamos con el equipo que les va a convenir llevar para esta campaña, de ahora en adelante les recomiendo que no usen la opción de "Auto Setup", porque van a ser mucho mejor que ustedes mismos elijan las cosas. Lo primero son los rifles de francotirador, por lo menos traten de llevar 4 (en lo posible los K98 alemanes) y agreguen unas cuantas balas, también seleccionen algunas ametralladoras (Sten Gun) y por lo menos llévense unas 20 granadas (las verdes). Por último, es muy importante que agreguen 2 ametralladoras "Browning" al inventario y completen el peso que puedan cargar con municiones para este tipo de arma.

para hacerla, porque si van con varios la cosa se les puede llegar a descontrolar... y mucho.

Equipen a su soldado con un rifle y con una ametralladora común y cuando puedan moverse, vayan bordeando ese sector como pueden verlo en la foto (A) y avancen hasta colocarse detrás de unas casas que están junto a unas montañas.

Cuando se pongan detrás de estas casas, héchense cuerpo a tierra y avancen muy despacio mientras revisan el bosque que está delante de ustedes con la mira del rifle, porque un poco más adelante hay un alemán oculto entre los árboles, que los puede llegar a sorprender si no lo encuentran primero.

Cuando lo maten, tengan cuidado y asegúrense que nadie más los haya oído, luego vean el mapa de la misión y vayan hacia el punto de reunión siguiendo el camino.

Casualmente, de camino hacia el punto de reunión hay dos puestos de guardia que están siendo patrullados por un hombre como mínimo.

El primero de estos puestos no les traerá problemas, pero cuando liquiden al guardia que está en el segundo, de la casilla saldrán por lo menos dos soldados más a ver qué pasa.

Traten de llegar hasta ahí caminando lentamente y examinando el camino con el rifle, no se manden por donde están los árboles,



porque si los descubren aunque no parezca van a ser un blanco más fácil estando ahí.

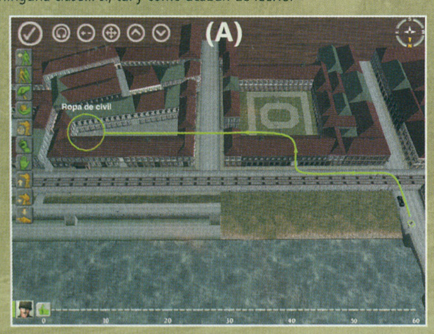
Cuando limpien la segunda casilla, corran hacia el punto de reunión y a otra cosa.

Misión 2 ("Into the Darkness")

Objetivos: Apoderarse de la lancha que está en el embarcadero

Dificultad: Una verdadera gansada

Esta misión les resultará mucho más simple si la hacen con un solo hombre y lo más importante es que no tienen que llevar armas de ninguna clase... sí, tal y como acaban de leerlo.



Lo primero que tienen que hacer es conseguir ropa de civil, para pasar inadvertido, porque si llegan a matar a alguien o si los descubren, entonces los tripulantes de la lancha se la llevarán de ahí y se acabó la misión.

En la foto (A) está indicado el camino que tienen que hacer para llegar a donde está la ropa sin problemas, cuando estén ahí, párense frente a los tendederos y agarren la ropa presionando la U, cuando la tengan selecciónenla en el inventario y úsenla.

Ahora que están disfrazados, vayan hacia el embarcadero, pero háganlo caminando, porque de lo contrario los soldados van a sospechar.

Cuando avancen traten de pasar lo más lejos posible de los alemanes que haya en el camino, porque si se acercan demasiado los van a descubrir.

Al llegar al embarcadero súbanse a un pequeño auto descapotado que está al lado de un camión (del lado izquierdo del edificio) y con ese auto bajen por la escalera del muelle en el que está amarrada la lancha y pisen al soldado que la custodia.

Si lo hacen de ese modo no tendrán inconvenientes para subir a la lancha y cuando estén arriba, párense frente a la puerta de la cabina, presionen la U y avancen hacia adelante hasta que vean el cartel de misión cumplida.

Misión 3 ("Tree at the end of Garden")

Objetivos: Ahora sí, destruir las exclusas del dique y avanzar hasta el punto de salida

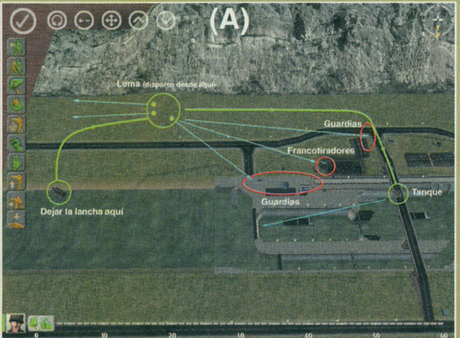
Dificultad: Despelote total

Bueno, acá las cosas se están empezando a poner más difíciles así que ahora tendrán que usar un equipo de cuatro soldados nuevamente. Equipen a dos de los hombres con un rifle, una ametralladora y algunas granadas y hagan que los otros dos lleven únicamente las ametralladoras "Browning" con todas las balas que puedan cargar.

Paras empezar, olvídense de todo lo que vieron en la descripción de la misión con exepción de la parte en la que deben usar al tanque para destruir las puertas del dique, porque si hacen todo al pie de la letra van a terminar bajo tierra antes de tiempo.

Antes que nada pongan la lancha junto a la costa y traten de dejarla en un lugar parecido al que se ve en la foto (A), cuando estén en posición bajen a los dos soldados que tienen las ametralladoras "Browning" y a uno de los que llevan rifle.

Dejen al que pilotea la lancha dentro de la cabina y con los otros 3 chabones vayan hacia una pequeña loma que está señalada en la foto (A).



Al llegar a la loma hagan que los dos soldados que llevan las "Browning" se hechen cuerpo a tierra y que se queden haciendo guardia hacia el Este (entren al mapa y usen el comando "Guard").

Al hombre restante manéjenlo ustedes y vayan apenas un poco más adelante de los que dejaron de guardia, héchense cuerpo a tierra justo debajo de la loma y con él bajen a un guardia que está caminando del otro lado de la reja.

Esta es la parte más delicada de la misión, porque cuando maten a ese soldado, de la casilla que está junto a la barrera de la entrada más cercana a ustedes van a salir dos guardias, el problema con esos dos chabones es que si no los bajan rápido lo más probable es que los acribillen sin que puedan hacer nada.

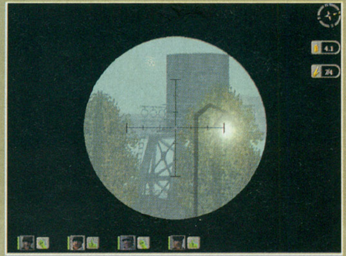
Poco después de que maten a los dos de la casilla, van a venir 7 soldados por el Este (6 del lado que están ustedes y 1 del otro lado del río), pero si pusieron la lancha cerca de la costa como les indiqué, la mayoría de ellos se quedará disparándole sin lograr nada y los dos hombres con las "Browning" los podrán hacer pedazos sin problemas, siempre que estén bien ubicados.

Al alemán que vino del otro lado del río bájenlo ustedes mismos con el rifle y sin moverse de donde están empiecen a explorar con la mira, todo el costado de la base, porque encontrarán varios pares de soldados patrullando, pero desde ahí podrán despacharlos sin que lo noten.

Revisen muy cuidadosamente un tanque de agua que está cerca de la reja, porque encima de él hay dos francotiradores esperándolos, pero desde donde están sólo podrán matar a uno.

Avancen lentamente y dejen a los demás en sus posiciones, apunten hacia el puente en el que está el tanque, porque ahí hay otros 3 ó 4 soldados como mínimo, tengan cuidado al tirar, porque cuando maten a uno los demás se van a agachar, así que esperen a que vuelvan a pararse y cuando los eliminen a todos diríjanse lentamente hacia ese puente.

Recuerden que en el tanque de agua queda otro francotirador que está apuntando hacia la entrada del puente, además del lado derecho de la subida hay otro guardia, así que primero desháganse del tirador de la torre y al otro soldado pueden tirarle una granada o asomarse para que se les vaya al humo y matarlo cuando se asome.



Mucho cuidado al subir el puente, porque es muy posible que alguno de los guardias que estaba del otro lado del río, se haya subido también así que suban cuerpo a tierra y asómense por debajo de los vehículos.

Bueno, ha llegado el momento de subir al tanque, así que pónganse del lado izquierdo del vehículo y presionen la U para subirse a la torreta, en este momento les conviene estar viendo al personaje desde afuera, porque al girar la torreta, la cámara no se mueve.



Apunten hacia las puertas del dique y con un par de disparos bastará para destruirla, ahora bajen del tanque y vayan hacia el punto de salida, pero revisen muy despacio los lados de las casas que quedan antes de la salida, no sea que algún colgado les heche a perder la fiesta.

Por último lleven al resto del grupo al lugar de salida y se acabó.

Misión 4 ("Grave on Mountains")

Objetivos: Atravesar un grupo de "Bunkers" y llegar al punto de reunión

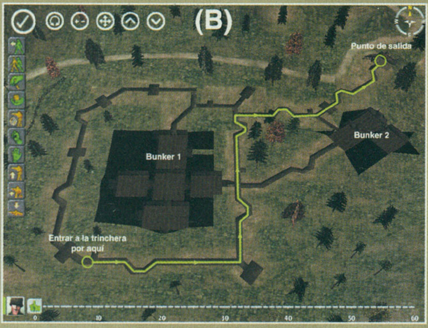
Dificultad: Jodida... muy jodida

Para esta misión van a tener que usar un grupo de cuatro hombres, todos ellos equipados con un rifle una ametralladora y por lo menos 5 granadas.

En cuanto aparezcan en el escenario, esperen a que sus hombres vean y eliminen automáticamente a dos guardias que están cerca de un puente, una vez que lo hayan hecho vean la foto (A) y crucen el río hasta llegar al punto marcado con el número 1, pero avancen despacio y agachados, porque es posible que alguno de los guardias que están del otro lado los vea.



Cerca del punto marcado con el 1 hay una pequeña trinchera, bajen al que opera la ametralladora y con uno de sus



hombres pónganse cuerpo a tierra y desde ahí avancen muy lentamente hacia el Norte hasta que puedan ver un poco por encima de la loma (punto 2).

Si se asoman lo sificientemente despacio, podrán ver entre 3 y 5 alemanes dentro de la trinchera principal y en cuanto los empiecen a liquidar con los rifles es muy posible que vengan 2 ó 3 más como refuerzos, cuando estén seguros que ese sector está despejado, entren con sus 4 hombres en la trinchera principal y avancen cuerpo a tierra.

A partir de ahora, el mejor camino para llegar al punto de salida es el que está marcado en la foto (B) y les recomiendo que no intenten salir de la trinchera, porque en varios sectores de ese lugar el campo está minado.

Como la mayoría de los enemigos que están dentro de esta trinchera se mueven, les sugiero que de vez en cuando revisen a sus espaldas y que antes de doblar una esquina se asomen a ver si es que hay alguien cerca (si ven a varios enemigos juntos, les conviene reventarlos con un par de granadas).

De más está decir que intentar entrar en cualquiera de los dos "Bunkers" no es una buena idea y cuando tengan que cruzar por el camino que une a estos dos puestos de guardia, pasen corriendo agachados con un hombre y dejen que los que quedaron atrás se ocupen de cualquiera que los intente perseguir (especialmente cuando pasen por delante del "Bunker 2").

Depués que logren pasar por la puerta del segundo "Bunker" sigan hasta la salida y misión cumplida.

Misión 5 ("Last Courtesy")

Objetivos: Esperar a que aterrice el avión que los sacará de ahí, subir al avión antes de que se vaya
Dificultad: No tan difícil como la anterior, pero...

Para esta última misión de la segunda campaña, lleven a los 4 soldados otra vez, equipen a 3 de ellos con un rifle (por lo menos pónganle unas 100 balas) y una ametralladora.

Al cuarto hombre dénle un ametralladora "Browning" con todas las balas que pueda cargar y listo.

Tan pronto como puedan moverse hagan que todos sus hombres corran hasta llegar a unos fardos que están al lado de un galpón como se ve en la foto (A).

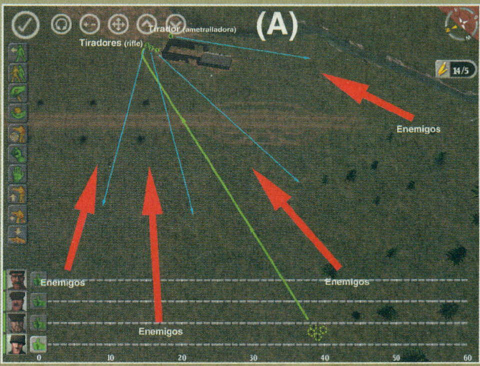
Luego pongan a los tres tiradores que lleven el rifle, parados detrás de los fardos y hagan que vigilen hacia el Noroeste (usen el comando "Guard"), al soldado que tiene la "Browning" colóquenlo detrás de ustedes justo al costado del galpón, como indica el punto marcado con un 4 en la foto (A), para que evite que alguien los sorprenda por detrás.

Tengan en cuenta que no van a disponer de mucho tiempo para ponerse en posición, así que manejen a uno de los soldados que tenga rifle y pónganse justo en medio de los dos fardos que están mas elevados para poder protejerse bien.

En esta misión, el papel más importante será el del soldado que



manejarán ustedes y todo va a depender de la precisión que tengan con el rifle, porque van a venir una gran cantidad de enemigos al mismo tiem-



po y si no logran bajarlos antes de que se acomoden para disparar es muy dudoso que logren sobrevivir hasta que llegue el avión.

Por otro lado es muy importante que de vez en cuando revisen al Noroeste y al Oeste, porque por esos lugares va a venir una moto con un artillero que la tiene bastante clara y si se llega a acercar lo suficiente, pueden irse despidiendo.

Continúen matando alemanes hasta que aparezca el cartel que les dirá que el primer objetivo está cumplido y cuando vean al avión aterrizando, asómense muy despacio por el costado del galpón, porque justo en el lugar en el que el avión se va a detener hay un grupo de 4 a 6 alemanes esperándolos.

Una vez que los eliminen, corran hacia el avión y súbanse por el lado derecho (el que tiene la escalerilla), es muy posible que tengan problemas para que los 4 soldados se suban y se queden arriba del avión, pero no se hagan drama, porque para pasar esta misión sólo basta que al menos uno se vaya con el avión y lo mejor es que no perderán a los soldados que quedaron en tierra.

Continúa en el próximo número...



EverQuest

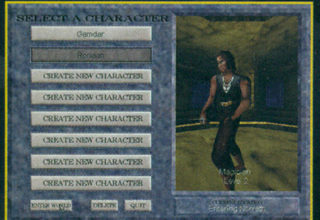
Una guía para dar los primeros pasos en el complejo mundo de Norrath

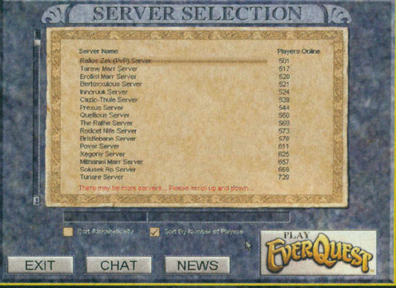
Por Diego Bournot

El mundo de EverQuest está lleno de peligros: monstruosos gigantes y cíclopes, malvados necromancers y esqueletos. E incluso letales zorrinos lanzadores de veneno. Por supuesto, llegar al punto en el cual el jugador pueda explorar a salvo el mundo que EQ ofrece, lleva tiempo. MUCHO tiempo. Afortunadamente, en esta guía incluimos los consejos básicos para mantenernos en pie y peleando. Tratando de transmitirte la experiencia que nos dio las decenas de horas de juego que llevamos en este complejo mundo. Pero lo primero es lo primero: ejecutemos y juguemos el tutorial. Odioso como pudiera parecer, el tutorial de EQ está muy bien hecho y rápidamente nos enseñará los rudimentos del juego. Una vez que hayas terminado de matar lobos y trepar escaleras, regresá a estas páginas.

La conección

EverQuest requiere que estemos conectados a Internet mientras lo jugamos (para más información mirar el review del número 21) y por suerte algunas cosas cambiaron desde la fecha de su lanzamiento. Para empezar hoy por hoy es perfectamente jugable con un módem de 56k y un proveedor decente de Internet, o sea que no está limitado a los usuarios de Cable Módem. Por otra parte los servers del juego funcionan bastante mejor y es poco probable que nos encontremos ante una colgada. El único problema al que tendremos que enfrentarnos es que para jugarlo hay que tener acceso a una tarjeta de crédito internacional (VISA o Mastercard) para poder abonar los U$S 10 dólares mensuales que cobra la gente de Sony por el servicio. De más está decirles que si disponen del tiempo, de la conexión a Internet, de la tarjeta de crédito y del juego (si no lo tienen, CD Market generalmente lo tiene en stock) recontrarequetevale la pena invertir éstos para nuestra felicidad.





Creación del caracter

Cuando creamos nuestro primer caracter, una de las cosas a tener en cuenta es qué clases queremos evitar. Sobre todo hay que pensar muy bien el estilo de juego que queremos jugar. Hay que tener en cuenta que el personaje que seleccionemos será NUESTRO personaje por el resto del juego, por lo que si elegimos un mago y somos fanáticos de los espadazos vamos a aburrirnos bastante. En ejemplos un poco más avanzados, un Necromancer humano puede sonar divertido, pero es muy difícil de jugar. Los guardias NPC nos matarán en cuanto nos vean, y la cofradía de Necromancers donde podemos entrenarnos y comprar nuevos hechizos está bien escondida. En lugar de atormentarnos con horas de frustración





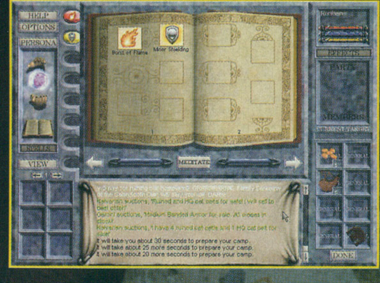
innecesaria, sería más adecuado que hagamos nuestras primeras armas en EQ con un caracter menos odiado. Estaremos en condiciones de dictaminar si nuestro caracter será difícil de jugar o no, leyendo el texto que aparece cuando elijamos la ciudad en donde queremos comenzar.

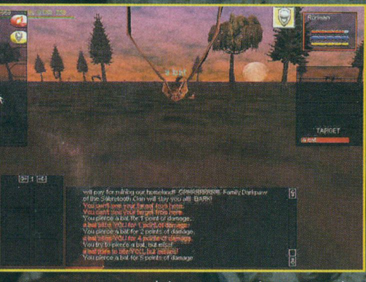
Al menos podemos intentar un carácter que no nos guste demasiado y una vez que estemos a gusto con los controles del juego y tengamos algunas muertes en nuestro haber, digamos, al alcanzar el segundo nivel; podemos recomenzar con tu clase preferida.

Nuestro próximo paso consistirá en elegir atributos. Siempre deberemos dedicar una buena parte de nuestros puntos en stamina, debido a que esto determina el número de nuetros hit points. Si somos un mago, el resto debería ser dedicado al atributo que determinará el total de nuestro maná; el cual es wisdom para los monjes, druidas, chamanes, paladines; e inteligencia para los encantadores, magos, necromancers y wizards. Los caracteres del tipo luchador deberían considerar gastar una parte de sus puntos en fuerza, incrementando de esta manera el máximo de daño que pueden infligir con un golpe y elevando su capacidad de transporte, al mismo tiempo que los ladrones deberían dedicar algunos puntos a agilidad. Finalmente, nuestra elección de Dios o creencia afectará en como seremos vistos por determinadas razas: por ejemplo, los adoradores del Príncipe del Odio no son muy bien vistos en Norrath. A su vez, tendremos en cuenta de que si somos humano o elfo, nuestra elección de Dios puede dictaminar en qué ciudad comenzaremos el juego: un clérigo que elija adorar al Dios Lifebringer comenzará en Freeport, mientras que un adorador de Rainkeeper lo hará en Qeynos.

Comenzando a jugar

Nuestro primer objetivo debería ser familiarizarnos con la interface y nuestra área del mundo, específicamente la ciudad en donde comenzaremos. Podemos



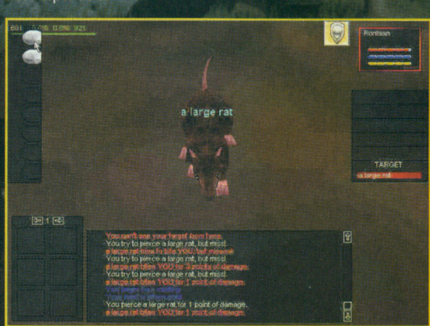


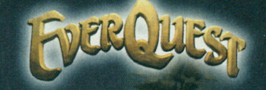
tomarnos el tiempo necesario para completar nuestra primera misión encontrando el maestro de nuestra cofradía (nuestro Guildmaster). Recordemos mirar los mapas del lugar en donde nos encuentramos en el manual y si nos encontramos perdidos le pediremos ayuda a un Gamemaster o directamente a cualquier jugador, nos encontraremos con un montón de gente dispuesta a ayudarnos. Luego viene el entrenamiento. Para nuestra primera sesión, tendremos que selecionar la habilidad que corresponde al arma con la que comenzaremos el juego (clickear con el botón derecho del Mouse y sostener el arma para ver cuál es la habilidad), y utilizaremos las cinco prácticas en ello. Una vez que alcancemos el segundo nivel, lo que practiquemos se torna menos importante, debido a que la mayor parte de nuestro entrenamiento provendrá de nuestra experiencia en el campo de batalla. Nota que determinadas habilidades, como meditar y canalizar, sólo se encuentran disponibles en determinados niveles. Una vez que llegemos a ese nivel, necesitaremos aprender la habilidad invirtiendo una práctica en él.

Ahora es un buen momento para familiarizarnos con el comando "/who". Con él podemos obtener una lista de los otros jugadores que se encuentran en nuestra zona. Añadiendo clase y rango de nivel, podremos obtener un buen indicio de que otros aventureros de nivel similar al tuyo se encuentran cerca. Por ejemplo, "/who 4 6" nos dará la lista de todos los caracteres en nuestra zona dentro de ese rango. El comando "/who warrior" listará todos los guerreros en la zona, etc. Podemos expandir la búsqueda a todo el servidor usando el comando "/who all", seguido de nuestros parámetros. El comando "/who" también es útil para conseguir ayuda online, por ejemplo; si somos un Erudin Necromancer y no llegamos encontrar nuestra Guildmaster, podemos reclutar la ayuda de un jugador más experimentado. Tipeamos "/who erudin necromancer" para obtener una lista completa de todos aquellos online y luego el comando "/tell" para pedirle ayuda. Hay que tener en cuenta que los otros jugadores que están allí, están para jugar igual que nosotros. Si alguno de ellos nos ayuda, seremos amable. Si nos ignora, no lo molestaremos: es su prerrogativa.

Lineamientos básicos del combate

Una vez que hayamos dado por aprendido todo lo anterior, salimos del pueblo para





luchar. En los primeros niveles, resistiremos la tentación de explorar mucho. Luego tendremos que reducir nuestra área de exploración a un pequeño radio, en donde los guardias se encuentren cerca y a mano. Iniciar combate es fácil, no morir en él requiere un poco más de habilidad. El comando más importante que necesitaremos conocer para iniciar combate es "/consider", el cual nos dará una idea de qué tan grande será el desafío entre un determinado monstruo y nuestro caracter. A continuación les proveeremos una lista de los resultados que obtendrán con este comando. Nota: esto se aplica a los combates mano a mano. Aliados o enemigos extra pueden cambiar las probabilidades dramáticamente.

Verde: "Parece una muerte fácil". Deberíamos tener pocos problemas en eliminar esta criatura. La misma no nos atacará a menos que la provoquemos. No obstante, usualmente huirá cuando pierda la mitad de sus hit points, y raramente obtendremos experiencia con su muerte.

Azul: "Parece que tenemos ventaja". Dejando de lado la mala suerte, supuestamente tendríamos que poder "ocuparnos" de esta criatura sin correr demasiados riesgos. A medida que adquiramos más experiencia, incluso, podremos eliminar múltiples enemigos de este tenor a la vez. Cuidado: en los primeros niveles algunas de las luchas en las que "parecemos tener ventaja" podemos ser acavados aunque seamos más de lo que nos podamos enfrentar. En estos casos, tendremos que evitarlos hasta que ganemos un nivel o dos más.

Azul: "Se ve riesgoso". A niveles más altos (+6), estos desafíos serán cosa continua cuando luchemos solos, si bien deberemos huir de vez en cuando.



Negro: "Se ve como una pelea pareja". El monstruo es del mismo nivel que el nuestro. Luchemos con sabiduría y podremos ganar, pero esto no es garantía, esta categoría es muy amplia. A algunos los eliminaremos con relativa facilidad, otros nos obligarán a esforzarnos al límite de nuestra habilidad.

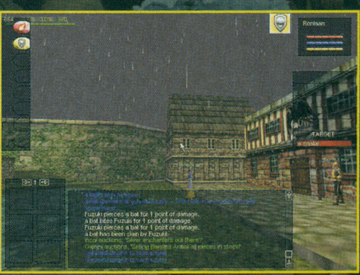
Amarillo: "Se ve como una apuesta". A menos que seamos un hechicero con una gran mascota, esto "se ve como la muerte", incluso para aquellos dispuestos a correr grandes riesgos en pos de una buena recompensa.

Rojo: "¿Qué nos gustaría que dijera nuestra lápida?". Ataquen sólo si desean morir. Si el monstruo es hostil, nos mantendremos a distancia segura y no llamemos su atención.

En el primer nivel, todo lo que seamos capaz de derrotar se verá como una lucha pareja, y unas ocho muertes nos llevarán al segundo nivel. Desde los niveles 2 al 5, deberíamos dedicarnos exclusivamente a las luchas en las que "parece que tenemos la ventaja", ciñéndonos al tipo de criaturas que son fáciles de matar. Lo mejor es dedicarse constantemente a cazar y recoger el inventario de nuestras víctimas en lugar de sentarse a esperar curarse luego de una sola lucha. De esta manera seremos atacados y eliminaremos enemigos más rápidamente, con lo cual habilidades cruciales como ataque y defensa avanzarán más rápidamente.



Nunca dudemos en correr cuando las circunstancias lo requieran, especialmente si luego tendremos dificultades a la hora de recuperar nuestro cadáver. Antes de comenzar a pelear, deberíamos tener en cuenta dónde se encuentra el guardia NPC y la zona de salida más cercana. Si en la lucha caemos a la mitad de nuestros hit points y el enemigo se halla a sus dos terceras partes... huir. Estas son las claves, puesto que nuestra agilidad, y en consecuencia, habilidad para escapar corriendo, comienzan a caer cuando nuestros hit points caen a un punto crítico.



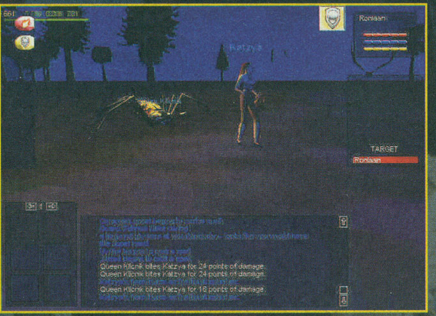


A su vez, podemos atraer al monstruo cerca de un guardia para que éste lo elimine o dirigirnos a una zona de salida, dejando al enemigo atrás.

Formando grupos

Una vez que alcancemos el nivel 5, vamos a comenzar a pelear en grupos. Esto no sólo nos dará la oportunidad de interactuar con





otros jugadores (hasta seis pueden agruparse al mismo tiempo), sino que esta es una manera mucho más efectiva de luchar y explorar el terreno. Por ejemplo, un caracter nivel 10 no podrá jamás ocuparse solo de un Montañero Orco, pero un grupo de cuatro caracteres nivel 10 tendrían pocos problemas en hacerlo.

¿Cómo formamos un grupo? Si tenemos amigos online, grandioso. Igualmente, los grupos son lo suficientemente fáciles de hallar. Simplemente utilizaremos el comando fuera del caracter para hacer saber a la comunidad qué estamos buscando. Por ejemplo, "/Elric level 6 cleric looking for a party levels 5-7". Alternativamente, podemos ver a otros haciendo el mismo requerimiento. En ese caso, hay que saber hacer a esa persona en que estamos interesado con el comando "/tell". Las tácticas de grupo son un artículo aparte, pero ofreceremos algunos consejos para tener en mente:

Luego de unirnos a un grupo, seteamos tus mensajes por defecto a "/gsay", de esta manera, los miembros del grupo siempre oirán nuestra voz, aunque nos separemos de ellos. Esto puede realizarse clickeando el botón derecho del Mouse en cualquier parte de la caja de texto.

Cada grupo debería tener un líder. Obedecer las decisiones del líder será necesario para trabajar en un grupo más eficientemente.

Deveremos tener en cuenta nuestro rol. Si somos un guerrero, se esperará que absorbamos la mayor parte del daño. Si somos un curador, se esperará que preservemos a los heridos a punto de morir, etc.

Asegúremonos que todo el mundo esté listo antes de luchar, y que sólo un miembro del grupo por vez busque presas. Recordemos que los hechiceros necesitan tiempo para regenerar su maná entre peleas.

Si comenzamos a bajar demasiado los hit points, habrá que retroceder. Dejar de atacar, y eventualmente el monstruo se ocupará de otro miembro del grupo. Descansar unos momentos, y luego continuar la lucha.

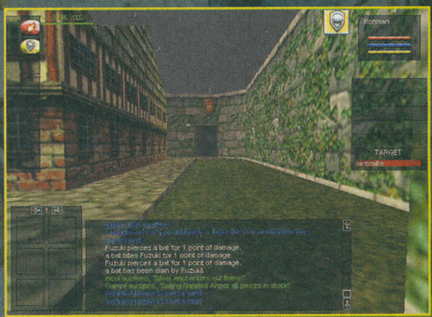
Si somos un hechicero, tenemos que mantener informados a los miembros del grupo del estado de nuestras existencias de maná. Si comenzamos a bajar las reservas de maná en medio de una lucha, ¡hay que hacerlo saber!



Gastando dinero

Al principio, el dinero será escaso. Por lo tanto, habrá que gastarlo sabiamente. A menos que no dispongamos de nada más útil en qué gastarlo, no hay desperdiciar el dinero en armadura en los primeros niveles. Los beneficios de vestir una armadura son mínimos, y aprovecharemos mejor el efectivo invirtiéndolo en hechizos y una mejor arma. Si estamos interesados en mejorar la vista externa de nuestro caracter (a veces verse bien es importante), tendremos que conseguir algo para nuestro torso y piernas. Estas son las piezas de la armadura que proveen más beneficios. ¿En qué deberemos gastar el dinero? Si nos encontramos en un área oscura y no tenemos visión nocturna, una antorcha o pequeña linterna pueden servir. Si planeamos utilizar un arma distinta de aquella con la que empezamos el juego, como una a dos manos, agarremos una de ellas lo antes posible, aunque sea vieja y esté mellada. Los primeros niveles son cruciales para desarrollar la habilidad con el arma, hacerlo más tarde puede ocasionar severos inconvenientes.

A su vez, no dudemos en vender la mayoría de las cosas que recojemos de las víctimas, incluyendo piezas de armaduras y diversas armas. El dinero que ganemos puede ser guardado en el banco, en caso de morir y perder el rastro de nuestro cadáver. Finalmente, antes de que compremos algo nuevo, especialmente armadura o hechizos, tendremos que asegurarnos que sea algo usable por nuestra raza y clase clickeando botón derecho y sosteniendo el ítem deseado.



Consejos de experto

Comida gratis: no gasten dinero en comida o bebida hasta que hayan llegado al nivel 4. Cuando se acabe la comida, atacaremos a un guardia NPC. Hasta el nivel 4, no sufrimos penalidades por morir y seremos revividos con 5 unidades de comida y 5 de bebida.

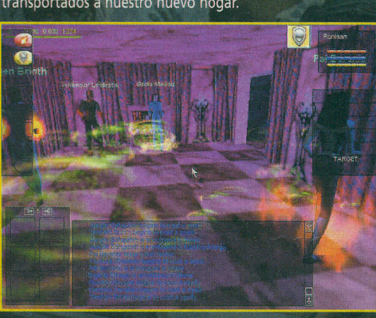


En la mira de los asesinos: cuando luchemos en sitios alejados de los pueblos y peligrosos, habrá que tomar el hábito de usar la tecla F9 para cambiar a una vista más amplia. De esta manera prevendremos ser atacados por nuestro lado ciego por monstruos errantes.

Saltar: si el combate va mal o somos emboscados, repetidamente hay que utilizar la barra espaciadora mientras corremos, de esta manera cada salto nos dará un pequeño incremento en la velocidad. Nota que esto disminuye nuestra stamina, limitando el número de saltos.

Hogar, dulce hogar: cada vez que morimos, seremos teletransportados a un sitio cercano a nuetra ciudad de origen, haciendo dificultosa la localización de nuestro cadáver en sitios lejanos. Si queremos mudar el caracter a una nueva área, tratemos de hacer que un hechicero de alto nivel (12 o más) nos "arraigue" en esa zona. De esta manera cada vez al morir, seremos transportados a nuestro nuevo hogar.





Ser carismático ayuda: los caracteres con un carisma alto consiguen descuentos cuando compran ítems. Si nos falta un poco de efectivo para esa espada que tanto anhelamos, podemos hacer que un amigo confiable tenga todo nuestro dinero mientras nos conectamos con un carácter diferente cuyo carisma está al máximo. Luego hacer que este caracter compre el ítem que deseamos, y dárselo a nuestro amigo mientras volvemos a entrar al juego con nuestro caracter principal. A niveles más altos, algunos hechizos específicos subirán el carisma.

Kit de supervivencia: el inventario ideal de un caracter de EQ

Morning Star: si hemos guardado algo de dinero, eventualmente empezaremos a guardar platino en el banco. En ese momento deberemos pensar en hacer nuestra primera inversión importante, un arma cero kilómetro. Esto costará entre 15 y 30 unidades de platino, pero vale la pena. La mejor arma de una mano es la morning star, con la alabarda como la mejor opción para dos manos.

Backpack: si bien no se ve en el gráfico 3-D del caracter, deberíamos portar siempre algún tipo de contenedor, preferentemente una bolsa grande o mochila, para ayudarnos a llevar los ítems quitados a los cadáveres. No obstante, no hace falta que la compremos, en la mayoría de los casos la obtendremos de alguno de los pequeños monstruos que eliminemos al principio.

Patchwork Armor: no hay que gastar dinero en una armadura si nuestra clase de carácter nos permite vestir una armadura remendada. Las mismas se pueden obtener de otros jugadores por 2 o tres unidades de oro cada una. Un set completo incluye: túnica, pantalón, casco, medias, guantes, botas y cinturón.

Wooden Totem: este ítem mágico provee un bonus de +5 en maná para una variedad de hechiceros. No es gran cosa, pero llevar a la vista un ítem que parece ser mágico nos separa de la multitud.

Kilt: el vestido de guerrero provee protección en combate.

Un mundo de experiencia

¿Han atesorado todos estos consejos para comenzar? Bien, pero recuerden que son únicamente eso: consejos para comenzar, y sólo la punta de la cima del inmenso témpano que es EQ. Con más de 70 zonas en tres de los cinco continentes de este mundo y 50 niveles que alcanzar, hay muchísimo para descubrir por ustedes, y realmente vale la pena. Cuando finalmente derroten a un Gigante o consigan su primer ítem mágico, estarán en camino de una experiencia más excitante aún. Y para ese momento, ya estarán en condiciones de hacer pagar a esas insignificantes criaturas que tanto costaron al principio del juego...





ACCION / ARCADES

Speed Busters

Usen estos códigos antes o durante una carrera.

hwy69 - Habilitar todas las pistas y autos
fulofit - Nitro infinito
choperview - Ver la acción desde un helicóptero
tagkiller - Los corredores accidentados vuelven a la línea de salida
notimelim - Desactivar los "Checkpoints" en la modalidad "Arcade"
crazyedie - Desactivar los frenos
blackice - Controles imprecisos

Drakan: Order of the Flame

Empiecen a jugar y presionen \ para activar la consola de diálogo, luego usen cualquiera de los codigos que figuran abajo.

iamgod - Inmortal
smoghead - Recuperar toda la energía

Estos códigos funcionan únicamente con el demo

sanctuary - Inmortal
smeghead - Recuperar toda la energía
debugon - Activar el modo "Debug"

ESTRATEGICOS

Braveheart

Una vez que estén jugando, presionen [Delete] para activar la ventana de diálogo y cuando la vean, pongan cualquiera de estos trucos.

sesquipidilian - Activar los trucos
dresden - Incendiar todas las construcciones
haemorrhage - Desactivar la sangre
bannockburn - Matar a todos los enemigos
the five hundred - Matar a nuestras tropas
killcam - Matar a la cámara
steve reeves - Todas las tropas tienen más aguante
bucks fizz - Hace que todas las tropas retrocedan
bastille day - Destruir todos los muros



Star Trek: Birth of Federation

Para poder usar estos trucos, primero arranquen el juego con el comando trek.exe -Mudd (escribanlo tal cual lo ven aqui), una vez que lo hayan hecho, usen estos códigos:
F9 - Suma un 100% al "Overall Research"
F10 - Agregar 10.000 créditos
F11 - Ver el mapa completo

Para ver las distintas secuencias animadas, arranquen el juego con el comando trek.exe seguido de cualquiera de estos parámetros:
-bones - Animación de cuando forman la alianza
-gorn - Secuencia que aparece cuando pierden el juego
-kirk - Animación que aparece al destruir un planeta
-picard - Animación de cuando logren dominar la galaxia

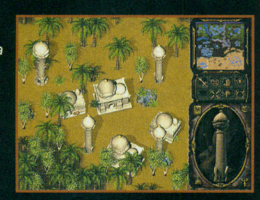
Command & Conquer: Tiberian Sun

"Firestorm Defense" Ilimitada:
Para que este truco funcione, obviamente primero van a tener que construir un "Firestorm Generator", originalmente esta estructura sólo pertenece a los GDI y la única forma de hacerla con los NOD es capturando un "Construction Yard" GDI.
Una vez que tengan el "Firestorm Generator" cargado al máximo, actívenlo y antes de que se quede sin energía vendan o apaguen todas sus "Power Plants" (para apagarlas usen la opción "Power Mode"). Al hacer esto aparecerá el mensaje "On Hold" en el indicador de energía del "Firestorm Generator", sólo que la barrera permanecerá activada en forma permanente, a menos que construyan otra "Power Plant" o enciendan las que ya tenían.

Rage of Mages 2

Para habilitar los trucos del juego, primero vayan a la pantalla en donde aparece el mapa, presionen [Enter] y escriban #Coward o ##Coward.
A continuación, pongan alguno de estos trucos y listo.

#modify self +god - Invulnerable
#modify self +spell - Conseguir todos los hechizos
#killall - Eliminar a todos los enemigos
#show map - Ver el mapa completo
#hide map - Ocultar el mapa
#victory - Ganar en el nivel que estén jugando



CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

En el país de los ciegos...

Desde el Dune II al Starcraft: Sobre mi efímero reinado en el país de los ciegos.

Muchos años han transcurrido desde que Westwood Studios nos agasajó, morlacos mediante, con aquel JUEGAZO llamado Dune 2, basado en el best-seller "Dune" de F. Herbert, el cual me atrevo a recomendar a los lectores.

Así, los Atreides y los Harkkonen escribieron el primer renglón en la historia de los juegos de estrategia en tiempo real. De más está describir la hermosa experiencia de conducir increíblemente los lentos devastators de la mano de Peter D'Vries hacia la batalla, sólo para proteger la constructora con destino a ser instalada justo al lado de la base enemiga, y así volverlos locos con las torres defensivas en su propio terreno.

El tiempo pasa, y nos vamos poniendo viejos, y empezamos a reflejar la experiencia en nuestra técnica. Llegarían así otros títulos como los ya míticos Warcraft. En el primero la joda estaba en poner una banda de arqueritos detrás de los árboles y mandar a uno solito a hacerse el Rambo disparando a lo gatillo fácil en la base enemiga, y ante la reacción de la CPU librarse a la fuga a campo traviesa, para hacer desfilar al ejército de orcos por delante de nuestros certeros y altamente equipados "flecheritos". En el segundo la cosa se complicó, pero nosotros, tenaces (único adjetivo decoroso para un pendex que se pasa la noche frente a un tubo de rayos catódicos) supimos siempre llegar a buen puerto. Con esta segunda parte de la histórica saga, mis horizontes fueron ampliados, cuando por primera vez en mi todavía corta existencia, experimenté los placeres de el juego y el vicio conectado en LAN. Con mi amiguito el Modulador / Demodulador que por aquella época sólo levantaba 140 kbps en 10 segundos, me sentí el Mesías de estos juegos entre mis humillados amigos saturados de envidia ante la habilidad superior del ratón ajeno.

De este modo arribamos a la era encabezada por el COMMAND & CONQUER y su progenie que siempre con la cabeza bien alta portaron el apellido C&C. Las opciones se fueron multiplicando y la dificultad se fue elevando. Sólo la escencia quedaba aún de lo que había comenzado en Arrakis, nombre oficial del planeta Dune. Todavía estaban la especia y los harvest simbolizadas en el tiberium radioactivo, en lugar de explosivo y en los tractores recolectores con la maravillosa capacidad de convertir a la gente, soldados e ingenieros, en hermosos y pegajosos charcos rojo carmesí que estimularon nuestra morbo a diario.

Después llegó el momento de enfrentarnos nada más ni nada menos que al Starcraft. Con la CPU no tuve grandes inconvenientes, más tarde lo jugué en la red de redes y todo siguió perfecto hasta mi primer intento en leader... Zas... ahí se me acabó la fantasía... YO el rey del LAN casero choque contra la realidad de la competitividad internacional y me di cuenta de que mi reinado era debido a que fui un tuerto entre los ciegos de mis amigos. Horror... Un mejicano, controlando a unos apestocitos Zergs me mandó un RUSH y me rompió el... sistema defensivo por la mitad (¡ah! pensaron que me iba al mastil más alto de la fragata)... bueno... en leader me enseñaron lo que es la estrategia. Aprendí que todos los recursos son pocos... hay que tener un manejo perfecto del mouse combinado con el teclado, todo debe estar meticulosamente calculado... los tiempos, el dinero, el gas.

El plan de acción debe estar previamente decidido ¿Vas a atacar de una? Bueno, entonces mandate...pero con todo, forma 1-0-4-6 y si no alcanza mandá al arquero. O te defendés 1-10-0-0 y rezás. Pero nunca medias tintas o te la van a dar MATADOR. En este espectacular juego cada nanosegundo cuenta.

Como a mi gusto la mejor defensa es el ATAQUE me gustaría que la XTREME publicara artículos escritos por profetas de la estrategia de tiempo real mejor capacitados que yo, para que de esta manera, nosotros, los latinos del mundo, ya tu sabes.... tomemos la ofensiva y podamos caerle a los lader y romperles los esquemas. No quiero caer en adjetivaciones redundantes sobre la calidad, superior a la media, de la presente revista, así es que me despido con un: Así se gana un mercado que pertenecía a otros... fuerza y que no decaiga XTREME PC.

CO2-U-2 muy atte:

Martín Levy
Mrider@rocketmail.com

Muy buena tu carta, Martín. Hacía mucho tiempo que un fanático de los estratégicos no nos escribía algo con tanta pasión. Como es obvio te hiciste acreedor del juego del mes (venilo a buscar a la Editorial) y tendremos en cuenta tu pedido. Y espero que sigas practicando, así la próxima vez podés hacerle frente a nuestros amigos mexicanos.

La muerte de Charlie

¿Hola gente como va?

Yo ando un poco deprimido por la muerte de Charlie, ¿lo hicieron como publicidad para luego sacar una revista con el regreso de charlie? ¿o quedará enterrado para siempre en su fría tumba?

Lo que noté también fue la muerte de la sección Emuladores ¿se debe a la prohibición de los roms?, esa sección era mi preferida por lo que estoy muy triste por ello. Por estos 2 motivos el suicidio no parece muy lejano, el único motivo que me mantiene aún con vida es la esperanza de una nueva Aventura Gráfica de LucasArts. ¿Qué nuevo (y dije nuevo no continuación) juego tienen planeado sacar?

Cambiando de rubro de juegos ¿Qué pasa con el KnockOut Kings? ¿Cuándo saldrá a la venta?

Les comento que estoy tratando de organizar una Liga Argentina para jugar por Internet del Championship Manager 3 (por lo que pude observar en el correo de lectores este juego es bastante conocido) así que contáctenme los que quieran prenderse.

Sigan por el mismo rumbo que van muy bien. Hasta la próxima queridos amigos de Xtreme PC.

Facundo Zilberberg
fyn@sinectis.com.ar

Nuestro querido amigo Charlie ha partido hacia un mejor mundo, luego de perecer en las circunstancias más extrañas. Pero no pierdan las esperanzas, amigos míos, ya que en el mundo de los videojuegos, al igual que en el cine, todo es posible...

Con respecto al tema de la sección de Emuladores, pronto regresará. El motivo de su ausencia prolongada se debió a que no había temas demasiado interesantes para tocar, y preferíamos ocupar las páginas con otros tópicos más atrayentes.

El Knockout Kings salió para la Playstation, y como la respuesta del público no fue muy buena que digamos, el proyecto se podría decir que se canceló para PC. Ahora EA va a sacar el KK 2000, pero por el momento sólo está anunciado para la consola de Sony y la Nintendo 64.

Por último, LucasArts tiene en carpeta el Indiana Jones and the Infernal Machine y el Episode I: Obi Wan, y ninguno de los dos son aventuras gráficas, pero de todas formas prometen ser una masa.

La evolución de las PC / La muerte de Charlie II

Xtreme Pc:

Escribo nuevamente para felicitarlos por su segundo año de trabajo en esta revista que sigue siendo la mejor.

Quería expresar mi opinión sobre el tema que planteó Pablo Ferrer sobre la evolución de las computadoras. Si bien yo sufro lo que él relata creo que lo que hay que hacer es seguir una "táctica evolutiva".

¿Qué significa? Es realizar las compras necesarias para cubrir, aunque sea mínimamente, en todo lo necesario para aprovechar los juegos. Yo por ejemplo me compré una Pentium 233 MMX (haciendo un Upgrade a la máquina que fue 386) con 32 Megas y CD-ROM 36X. Y seis meses después me compré una Voodoo2. Ahora los juegos me van bastante bien pero no tengo que quedarme estancado, creo que lo próximo serán mas Megas y después una Pentium II.

Cambiando el tema, me parece innecesario el Top Ten porque los juegos que cada uno espera no siempre son los mismos que los demás. Tal vez si destacaran más el recuadro de Fechas de Salidas cumpliría la misma función ¿Qué se sabe del Fifa 2000 y del NBA Live 2000?

Buenísimo el video de Command & Conquer me dieron ganas de comprarlo, al igual que el System Shock 2, el demo es muy bueno aunque el juego sea complicado. Si llegan a recibir demos del Prince of Persia 3D no duden en ponerlo en el CD, lo mismo para C&C TS, Planetscape y Soldier of Fortune.

Dos preguntas: 1) ¿El Opposing Force va a ser un disco de datos u otro juego Half-Life?

2) ¿Saben algo sobre un juego de Star Wars llamado Gungan Frontier?

Creo olvidarme de algo pero voy a terminar mi carta acá un saludo a todos y ... FELIZ CUMPLEAÑOS XTREME

PD: ¿Charlie murió? Creo que Durgan va a tener problemas, avísenle que no deje el auto en la vereda porque se lo vamos a hacer chatarra.

Andrés Oller
andres_oller@yahoo.com

Bueno, Andrés, yo no estoy de acuerdo con vos por el tema del Top Ten, porque obviamente no tiene nada que ver con las Fechas de Salidas. Primeramente porque es un "ránking" que armamos entre todos los de la Editorial para ver cuáles son los juegos que se vienen que nos interesan más, y porque ponemos fotos de los diez más esperados, para que ustedes vayan palpitando junto a nosotros la espera.

1) Podés mirar las últimas imágenes que conseguimos del Opposing Force en las News de este número. Y todo indica que va a ser un disco independiente, algo parecido al "Return to Na Pali" del Unreal.

2) El Gungan Frontier es un juego de estrategia orientado hacia los chicos, pero que hace más hincapié en el aprendizaje y en dar un mensaje ecologista. Ojo, que no es nada fácil. Y no lo hace LucasArts, sino Lucas Learning.

La evolución de las PC II

Estas líneas están dedicadas a Pablo R. Ferrer, autor de la "Carta del mes" del número pasado (23).

Estoy de acuerdo en lo que decís sobre la cantidad de productos que salen mes a mes. Pero si esto fuera al revés, nos estaríamos quejando de los pocos productos y opciones que el mercado nos ofrece. ¿Por qué no le vemos el lado bueno?

Te explico cual es mi razonamiento sobre este tema, según tus palabras pareciera que el mercado de la informática fuese hecho solo para los "ricachones". De ser así las grandes corporaciones se fundirían en pocos días, ya que el porcentaje de "ricachones" en este mundo es muy bajo. Su target es mucho más amplio, y llega hasta la clase media y en algunos casos hasta la clase media baja. Lo que ellos tratan de producir con esta avalancha de productos, no es que compremos todos y cada uno de ellos, sino que te proporcionan la libertad de elegir el que te satisfaga de mejor manera tus necesidades, como así también a tu economía. A mí tampoco me llueve la plata, por lo tanto no me puedo comprar lo último de lo último. Pero todos aquellos productos que ya han sido destituidos por otros más modernos, su precio automáticamente desciende, y ese es el momento en donde tenés que aprovechar.

Un ejemplo mas claro es el de los autos, no todos tenemos un Mercedes o un BMW en la cochera, pero el mercado automotriz nos da la oportunidad de comprar otros autos de menor calidad y precios más accesibles.

Todo es parte del mundo que crece, la tecnología que avanza, y que me da la oportunidad de pasar semana a semana por la vidriera de alguna casa de computación y ver siempre algo nuevo, y soñar con tenerlo instalado en mi máquina. Ahorro unos cuantos meses, y cuando por fin lo logro comprar, te aseguro que, sea lo que sea, soy el tipo más feliz del mundo, porque lo que cuesta se valora más.

Pero seamos razonables, si no fuese gracias a este crecimiento tecnológico estaríamos esperando la próxima XTREME PC, seguramente intrigados para enterarnos como se pasa el nivel 2 del Prince of Persia I en nuestra querida XT de 2 Mb de memoria. O si fuésemos más extremistas, de tan pocas novedades que habría, quizá la XTREME PC fuese anual, y eso no me lo voy a bancaaaaaar!!!!

Sobre el tema de la placa 3D, yo el año pasado me compré una, y te puedo asegurar que nunca tuve problemas con ningún juego, ni de los viejos, ni de los nuevos. Es más, un amigo se compró una de la últimas

y se tiene que andar bajando patches de Internet para que le funcionen tanto los viejos como algunos nuevos.

Si según vos decís que te vendieron una máquina The Best of the Best supuestamente para jugar, te la tendrían que haber vendido con una buena aceleradora 3D, y ojo, que sea aceleradora, porque muchas lo dicen pero pocas lo son.

Otro factor de este fenómeno de los productos, es el de que a medida que salen nuevos y mejores juegos (gracias a Dios), el hardware se va mejorando junto con ellos para aprovecharlos aún más, pero cuidado, que los nuevos juegos también te dan la oportunidad de correrlos con máquinas no tan nuevas. Sin ir más lejos observá que en las cajas de los últimos juegos que dice "Requerimiento Mínimo", y la mayoría es Pentium 100 o 166 Mhz.

Si aceptás un consejo, te diría que te pongas una meta, un objetivo, es decir "necesito una placa 3D" o "necesito una placa de sonido", o lo que fuese. Cuando te hayas decidido, juntá el dinero todo el tiempo que te lleve y necesites, y cuando creas que realmente te alcanza, consultá la sección de Hardware de esta revista y fijate qué te recomiendan los que saben. De esa forma vas a tener lo último de lo último, por lo menos por un mes. Y no te amargues, al contrario, yo prefiero que me ofrezcan algo nuevo todos los meses que no puedo comprar, a que no me ofrezcan nada durante mucho tiempo. El mercado saca productos todos los meses porque también es consecuencia de la competitividad, y los únicos beneficiados somos nosotros, porque la competitividad no solo está en los productos sino también en los precios.

Así que, como dice Lita, "a buscar el mejor precio, chicas."

La revista es excelente, y gracias a su recomendación me compre el Skidive! que salió en el número anterior, está espectaculaaaar!!! (JA, JA).

Saluda atentamente...

Fernando Fontenla
fernandomf@yahoo.com

Juegos OEM

Amigos de la mejor revista de juegos para PC:

Mi nombre es Rodrigo, tengo 14 años y quería contarles que soy fanático de Xtreme, compro la revista desde el N° 1.

Soy propietario de una Pentium III y cuando fui a comprar algunos juegos...

... me dijieron que me convenía comprar los juegos OEM.

Y entre algunas de las cosas me dijo que eran juegos originales, solo que no venían en caja, pero que tenían garantía y su precio era más barato.

Recién llegue a mi casa, me puse a leer el informe que venía en una de sus revistas pero me quedaron algunas dudas.

¿Son juegos originales? ¿o es como comprar un juego copiado? ¿Tienen garantía como me dijo ese hombre?

Ahora hablando sobre la revista, me gustó muchísimo el informe sobre C&C Tiberian Sun y el video incluido en el CD, además de agradecerles por hacer esta grandiosa revista que mes tras mes estoy esperando impacientemente.

Es la primera vez que escribo a esta revista y espero que publiquen mi mail ya que yo mandé algunos a otras revistas sin que me contestaran ni publicasen alguna vez.

Saludos y desde ya muchas gracias por leerla.

Rodrigo
roamaster@ciudad.com.a

El tema de los originales es bastante sencillo: En el 99% de los casos, los originales vienen en caja, con una tarjeta de registro y la garantía del fabricante. En otras oportunidades, hay juegos en oferta que vienen sin caja en exhibidores de una empresa, pero que tienen bastante antiguedad, así que eso descarta automáticamente los títulos nuevos. De todas formas, los OEM son juegos que las compañías ceden a las empresas de hardware para ser incluidos de REGALO en un kit de CD o una placa de sonido, y está prohibida su venta por separado. O sea, que es un delito. Así que ya sabés, si lo que te quieren vender como un original no viene en caja con la garantía y la tarjeta de registro, o no forma parte de una de las ofertas de juegos clásicos que ya tienen bastante tiempo en el mercado, en la mayoría de los casos te quieren meter el perro y venderte una copia trucha.

No hay como los clásicos

Hola compañeros de Xtreme PC!!!

Parece mentira que hace más de un año y medio que conocí esta hermosa revista, en mis vacaciones de verano, allá por 1998. Pero ya van a ser dos los años desde la primera edición; los que la tenemos, echemos un paso hacia atrás y mirémosla, y si se atreven, compárenla con la actual. Van a ver cómo evolucionó. Pero también evolucionaron los juegos, ¡y cómo!, en estos dos años.

No se si querrán mi opinión sobre el tema pero bueno, yo se las digo igual. Hace un tiempo, me prestaron dos juegos tremendos: El Quake II y el Unreal. Sinceramente, son buenos juegos, pero creo que no sobrepasan los efectitos de luces y requerimientos (nótese que intenté no indignar a los fanáticos de estos juegos). Luego, llegó a mi PC el imponente Shogo, que está muy bueno y tiene los mejores gráficos que he visto (después del Forsaken), pero me aburrió por la lenta carga en mi K6-2/333, aunque funciona perfectamente. Miren chicos, aunque estos tres juegos fueron la "comida" de muchos durante días y noches, me parece que el mejor juego de primera persona que jamás haya visto y que permanece en mi disco rígido el día de hoy es el ESPECTACULAR y queridísimo DOOM, sin dudas, para mí, lo mejor de lo mejor en primera persona. No tiene muy buenos gráficos, pero conseguí un freeware para llevarlo hasta 800x600, lo que lo hace mucho mejor. Esa velocidad, esa emoción, y esa música que la cambié poniendo play en mi lector de 24x con CDs de Divididos o The Offspring (al máximo), lo hacen muy adictivo y emocionante. Capaz que me dicen que soy un loco y que exagero, pero la verdad es que no veo la hora de comprarme el DOOM II en CD para Windows.

¿Quieren más? Un amigo me regaló el mejor juego de carreras de los últimos tiempos, el Need For Speed III, que me gusta más que el último. Disfruté al máximo de la lluvia de efectos especiales, la persecución emocionante, los trucos para jugar con coches comunes y demás. Pero no hay juego de carreras que me haya entretenido más (y aún lo hace) que el impresionante Out Run.

Lo juego todos los días y siempre me divierto con música de acompañamiento como el tema Step on Beat de ese mismo juego.

Ahora que lo pienso, veo que los juegos realmente buenos y clásicos son aquellos que a pesar de tener años desde su nacimiento todavía están vivos en nuestra PC, que nos entretienen aunque los pixels parezcan una guarda geométrica, que los precarios personajes cuadrados parezcan gallegos (sin ofender), etc. etc. Bueno, también haría falta hablar del Prince of Persia, un juego que aún juega mi hermanita de casi cinco años de edad en su PC con monitor Hercules (obviamente usa el "Megahit",

aunque juega muy bien).

Miren, no se si estarán de acuerdo, pero por favor en caso contrario escríbanme o menciónenme en alguna carta suya, tengan en cuenta que intenté no indignarlos a los fanáticos con mis comentarios.

Bueno, muchas gracias y, por si no se dieron cuenta, FELIZ CUMPLEAÑOS.

PD: Saludos a la gente que me escribió por mi anterior carta, ni yo me esperaba que tres personas se molestaran en leerla.

Ariel Gentile (Gordi)
agentile@bancaria.com.ar

Sobre el pasado y el futuro

¡Hola!

¿Cómo andan los hacedores de la mejor revista que haya yo leído jamás? Rebosante de alegría a cada renglón, es lejos la mejor de todas las que leí... (me encanta cuando le dan 1% de promedio a los juegos).

Un saludo a todos los fanáticos de Xtreme PC, los juegos de PC, los Simpsons y todas esas cosas que hacen que la vida valga la pena ... ;)

Me llamo Maxi, tengo 18 años, y lamentablemente tengo una terrible adicción a la PC, que se remonta a los principios de mi existencia... (?) Hace diez años, no se cómo, una XT sin rígido y con un Samsung de 12'' monocromo, aterrizó en mi habitación... yo no estaba muy excitado, por el contrario dije: "¿¿qué es esto??" "¿¿¿para qué quiero yo esto acá???"... bastó que me enchufaran el arkanoid para que en diez segundos, me transformase en un ente que no sabía frente a qué estaba... que no sabía ni lo que escribía... "C:\> cd ark"

"C:\Ark> play"... mis primeras palabras... creo que voy a llorar...; pasaba el tiempo y al Larry le jugaba, al Lakers vs. Celtics, Xenon II... qué juegos... después, como para sentenciarme a muerte, llegó el Prince of Persia. Pasaba 32 horas al día matando esqueletos y guardias gordos...

Pasaron los años, pasaron actualizaciones de hard... pero la adicción es cada día más grande, gracias a todos los que hacen los juegos, los CPUs, las aceleradoras... y Xtreme PC...

Quizá esta carta sea demasiado larga, pero... es la primera que escribo y tengo tanto para contar...(snif)...

¿Qué sintieron cuando, por primera vez, jugaron su juego favorito con un flamante monitor color? Esa sensación se experimenta una sola vez en la vida... ¿Qué sintieron cuando instalaron la Voodoo Graphics?

¿Qué van a sentir cuando instalen la GeForce 256? (o Nv10)? Yo creo que ni el balde más grande del mundo pudo haber contenido la baba que se me cayó cuando ví imágenes de un juego en producción, y de las demos de Nvidia, que corrían sobre este nuevo chip... los que no conocen este cachorrito aún tienen que meterse a internet y comprobar por ustedes mismos... ya no va a ser lo mismo... ya los amantes de la pc no van a envidiarle nada a los poseedores de una Dreamcast, o de la futura Playstation 2 ... ¿qué más podemos pedir? una cosita más... Xtreme Pc para siempre...

Gracias... un saludo enorme y sigan así.

Maximiliano Bregante
mab_76@starmedia.com

Para saber más acerca del nuevo chip de la gente de nVIDIA, no tienen más que mirar la sección de hardware de este número, en donde van a encontrar una nota de dos páginas explicando todo acerca de esta nueva maravilla.

El maldito, maldito reloj

Xtreme PC:

Hola, mi nombre es Matías, y el propósito de esta carta es contarles mi desesperación. No sé si alguna vez notaron que las agujas del reloj giran tan despacio que parecen como si quisieran volvernos locos. Más cuando esperamos uno de esos juegos que nos desintegran la cabeza de sólo ver las fotos.

El segundero, parece que si fuera por él, se quedara parado, o como si una mano fantasma lo empujara para que no de esa maldita y asquerosa vuelta ¿Y la de la hora? Parece que hubiera estado en el mismo lugar desde que se creó el universo. En particular, trato de no desquiciarme y andar delirando por todos lados, tratando de inventar algún jueguito con los Cds de mis juegos viejos.

Yo me hago estas preguntas todos los malditos días: ¿No tienen sentimientos los que realizan los juegos? ¿No corre ni una gota de piedad de parte de los creadores de los juegos, para dejarnos con esta locura? Pido disculpas pero me alteré, tengo la boca seca, un nudo en el estómago y me está alterando pensar en el Messiah que todavía no sale a la venta. El otro día me puse a mirar el reloj, tardó tanto en dar una vuelta la aguja de la hora, que cuando pensé que las que faltaban para el Messiah casi me doy la cabeza contra la pared.

Otra cosa, quisiera tocar el tema de los demos de su revista: Si no fuera una molestia, les importaría colocar los requerimientos mínimos, ya que el otro día estuve como dos horas tratando de encontrar un demo que me anduviese, y hasta casi pateo el CPU.

¿Che, para cuándo un torneito de Unreal, Half-Life, o algún otro que les interese? Me parece que está cool la idea de un torneo, no?

Además de mi esquizofrenia por el maldito reloj, también quería comentarles que la revista está espectacular (y todo lo que siempre les dicen y no lo voy a repetir porque ya lo tienen asumido: SON LOS MEJORES) y espero que publiquen esta carta porque si no lo hacen, me reviro y golpeo a los de la redacción.

¡Xtreme PC es una masa!

Matías J. Cerutti
Temperley

Matías, me parece que se te va un poco la mano con a desesperación. A todos los que estamos en esta locura de los juegos de PC nos ponen un poco ansiosos las demoras en la salida de nuestros juegos favoritos, pero de ahí a darse la cabeza contra la pared... Más bien uno tiene ganas de pegarse la cabeza contra la pared en el momento que salen, muchas veces por la cantidad de bugs que hacen la experiencia algo complicada.

Como podrás ver en la página del Xtreme CD, a partir de ahora vamos a poner los requerimientos mínimos en el caso que el demo lo indique. Esto, como siempre, se debe a las inquietudes de ustedes, que siempre que podamos vamos a complacer.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

LOS DIEZ MAS ESPERADOS

1



Quake III Arena

Compañía: id Software / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: Este nuevo Quake nos tiene locos, y no vemos la hora de tener la versión final para ver hasta qué punto Carmack se supera a si mismo. Por otro lado sabemos que ni bien tengamos el juego en nuestras manos, lo exprimiremos al máximo hasta saberlo...

2



Diablo II

Compañía: Blizzard Entertainment
Género: Aventura / RPG
Descripción: Uno de los juegos más adictivos de la historia está por volver, y luego de prepararles el informe de tapa de este número, la calentura que nos agarró por adentrarnos una vez más en el infierno es indescriptible. Blizzard, gracias por la cajita, ¡¡¡pero queremos el juego!!!

3



C&C: Renegade

Compañía: Westwood / EA
Género: Acción / Arcades
Descripción: Para los que somos fanáticos del Command & Conquer, esta nueva idea de llevar este fantástico universo a las tres dimensiones y en formato de arcade 3D con fuertes dosis de estrategia, todavía no deja de acosar nuestros locos cerebritos que ya quieren comenzar a jugar.

4



Unreal Tournament

Compañía: Epic / GT Interactive / Edusoft
Género: Acción / Arcades
Descripción: ¡Sorpresa! Epic se despachó este mes con un demo (incluído en el CD) que nos dejó con la boca abierta y las manos transpiradas. Y es que no es para menos, gracias a la sorprendente mutación de sus armas UT promete muchísimo más de lo que esperabamos. ¡Aleluya!

5



Messiah

Compañía: Shiny / Interplay
Género: Acción / Arcades
Descripción: Y hablando de la Aleluyas, ¿Cuando bajará Bob a nuestro rigidos del tormentoso cielo de Shinny? Ya lo esperamos bastante y como que siga tardando, se nos van a ir las ganas de jugarlo y va a bajar aun más en este ranking... Sí... ¡claro!

6



HL: Opposing Force

Compañía: Valve / Sierra
Género: Acción / Arcades
Descripción: Para aquellos que lo pasaron por alto, en las news de este número les contamos que en esta expansión se juntaron algunos de los mejores diseñadores de niveles para crear un pack de mapas multiplayer de la San Flauta. Otro motivo más para estar desesperados por tenerlo.

7



Soldier of Fortune

Compañía: Raven / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: Este juego, que utiliza una vez más (aunque de forma sorprendente y revolucionaria) el engine del Quake II, se prepara para brindar una cuota más alta de realismo en el género de los arcades en primera persona, pero sin descuidar la emoción que caracteriza al género.

8



Homeworld

Compañía: Relic / Sierra
Género: Estratégicos
Descripción: Sin lugar a dudas uno de los juegos más originales de todos los que vimos en lo que va del año, este Homeworld (cuyo demo pueden ver en el CD) se perfila como una verdadera joyita de la estrategia, que por primera vez será completamente 3D y en 360 grados.

9



Battlezone II

Compañía: Pandemic Studios / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: La primera parte de este juego definitivamente no tuvo el éxito que se merecía, esperemos al menos que esta segunda parte no se pierda en la avalancha de juegos de la Navidad, ya que por lo que pudimos apreciar hasta el momento, es mucho mejor que el anterior.

10



FIFA 2000

Compañía: Electronic Arts / Microbyte
Género: Deportes
Descripción: Muy poco se vio sobre este juego, y quizás es por eso que no esté más arriba en este ránking. Después de todo ¿Alguien duda de que FIFA 2000 va a ser uno de los mejores juegos deportivos del año? Sinceramente, nosotros no...

Hubo un par de cartas en las que algunos lectores nos comentaban que no entendían la diferencia entre esta nueva sección y Fechas de Salidas. El propósito del Top Ten es informarles de todos los juegos que los integrantes de la editorial y sus colaboradores están esperando para jugar, y además les sirve como guía para saber qué juegos de entre los que se vienen prometen más. Tomen como ejemplo el Soldier of Fortune, un juego del que no existe un demo, pero que por lo que se vió en el preview del número pasado promete. Eso permitió que escalara varias posiciones en el ránking, lo que lo convirtió automáticamente en uno de los diez más "deseables".

NUMERO VEINTICINCO
EN LOS KIOSCOS EL
4
DE NOVIEMBRE
NO TE LA PIERDAS!

TERMOMETRO

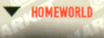
F C

	TITULOS	GENERO
1	Quake III Arena	ACCION / ARCADES
2	Diablo II	AVENTURAS / RPG
3	C&C: Renegade	ACCION / ARCADES
4	Unreal Tournament	ACCION / ARCADES
5	Messiah	ACCION / ARCADES
6	HL: Opposing Force	ACCION / ARCADES
7	Soldier of Fortune	ACCION / ARCADES
8	Homeworld	ESTRATEGICOS
9	Battlezone II	ACCION / ARCADES
10	FIFA 2000	DEPORTES
11	Indiana Jones and...	ACCION / ARCADES
12	Planetscape Torment	AVENTURAS / RPG
13	The Wheel of Time	AVENTURAS / RPG
14	Oni	ACCION / ARCADES
15	Driver	ACCION / ARCADES
16	Freespace 2	SIMULADORES
17	Giants	ACCION / ARCADES
18	TR: The Last Revelation	ACCION /ARCADES
19	Warcraft III	ESTRATEGICOS
20	Max Payne	ACCION / ARCADES
21	Vampire: TM	AVENTURAS / RPG
22	GTA2	ACCION / ARCADES
23	Team Fortress 2	ACCION / ARCADES
24	Motocross Madness 2	ACCION / ARCADES
25	Halo	ACCION / ARCADES









FLY! · RE-VOLT · S.T.: Star Fleet Command · C&C: TIBERIAN SUN · CIV2: TEST OF TIME · HOMEWORLD



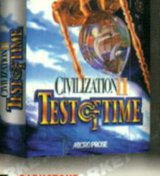


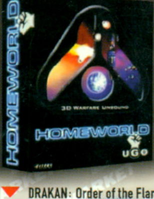








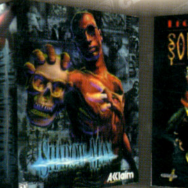


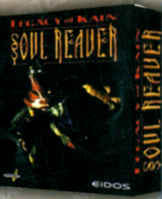


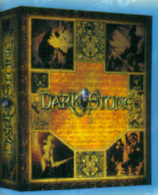
SYSTEM SHOCK 2 · R. SIX: ROGUE SPEAR · SHADOW MAN · L.O.K.: Soul Reaver · DARKSTONE · DRAKAN: Order of the Flam













SEGA DREAMCAST



MOUSE STAR WARS · Cyber-Gel PAD · Star Wars Mouse Pads



VOLANTES

NASCAR SUPER SPORT · NASCAR SPRINT · FORMULA FORCE GT · WINGMAN FORCE







Av. Córdoba 1170 Capital - Tel: 4375-1464
Lavalle 523 - Capital - Tel: 4393-2688
ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS
Retirá tu catálogo de ofertas y novedades en nuestros locales !!!

e-mail: cdmarket@memotec.com.ar











16 DEMOS IMPERDIBLES!
Unreal Tournament
Prince of Persia 3D
Battlezone 2
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Delta Force 2
Darkstone
NHL 2000
Rally 2000
Rayman 2
Rainbow Six: Rogue Spear
Tarzan: The Action Adventure
Homeworld
Starsiege Tribes
El Guardián de las Tinieblas
y en exclusiva el demo de:
Grand Theft Auto 2
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 24 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Este CD contiene la última versión del
DirectX 7.0
OCTUBRE 1999
XTREME
CD